

SÓLO 375 Ptas. 2,25 €
PlayStation
MAX
CLUB MAX
¡Suscríbete ya!
DE LOS CREADORES DE
PlayStation Magazine
UM JAMMER LAMMY
¡AFINA LAS CUERDAS DE TU GUITARRA!
¡GRATIS!
2 Pósters Gigantes
Y ADHESIVOS
para tu consola
y además...
★ SPEED FREAKS ★ DRIVER
★ OMEGA BOOST
★ POINT BLANK 2
★ GEX: DEEP COVER GECKO
★ STREET FIGHTER ALPHA 3
★ TANK RACER ★ T'AI FU
★ CIVILIZATION 2
★ Y MUCHOS MÁS.
Nº 3
Junio
1999
00003
8 414090 203197
MC

SUMARIO

ESTE MES EN LA MAX

10 TOMA DE CONTACTO
Um Jammer Lammy

18 TOMA DE CONTACTO
Speed Freaks

28 ANALIZADO
Gex: Deep Cover Gecko

30 ANALIZADO
T'ai Fu

RE VIEW

PRE VIEW

CADA MES

30 junio 1999

Edita: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: (93) 254 12 50 • Fax: (93)254 12 53

Directora edición española:
Magda Rosselló

Maquetación electrónica:
Maria José Soto

Colaboradores:
Alfonso Catena, Oriol García, Arnau Marín, Javier Moncayo, Jordi Navarrete, Sonia Ortega, Mònica Peré, Carlos Robles, Zoraida de Torres, Guillermo Vidal.

Dirección editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona • Tel. 93 254 12 50

Jefa de Publicidad: Elena Cabrera
Publicidad
Pilar González
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 • Fax: 91 372 95 78

Publicidad de consumo
Alba Hernández
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 61

Suscripciones: Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 • Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Max*
Pº San Gervasio 16-20, 08022
Barcelona
Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio 16-20, 08022
Barcelona

Impresión
Rotographic - Giesa
Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: B-11748 - 99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja 19-21, esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga nº 220 Colonia Anahuac
Delegación Migue Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F.

PlayStation MAX

Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite).
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite).

Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 63





¡CUIDADO CON LA BOLA!

Unos personajillos juegan a tenis en la calle. No parece que vaya a ser uno de los mejores juegos de deportes, ¿verdad? Pues te equivocas.

No puedes prescindir de *Anna Kournikova's Smash Court Tennis 2. Smash Court Tennis* era el mejor juego de tenis para PlayStation cuando se lanzó, no obstante, no tuvo un gran éxito comercial y pronto cayó en el olvido, ¡vaya!

Anna Kournikova's SCT es como el primer título, sólo que un poco más raro. Unos hombrecillos juegan al tenis en unas pistas de lo más extraño. La idea es muy sencilla y no parece nada del otro mundo, pero en realidad es genial.

Esta vez los tenistas se han vuelto locos. En vez de quedarse en mullidos campos de tenis han decidido cambiar de aires. Puedes disputar partidos en la Gran Barrera del Coral o en las calles de Nueva York (aunque si eres un experto también puedes jugar en Wimbledon o Flushing Meadows).

Como en la primera versión pueden participar hasta cuatro jugadores en una misma partida, pero lo mejor es que es posible jugar como Pacman o Eddy Gordo. ¡Guau! Esto no te lo esperabas, ¿verdad?

Smash Court Tennis 2 es divertidísimo: puedes volear la pelota de tal manera que le des a tu rival en todos los morros. Por favor, esta vez cómpratelo.



Debajo de esta pista hay una piscina. Qué cosa más rara...

Con lo difícil que es pillar el bus a tiempo, imagínate pillar una bola en una pista así. Te lo pasarás bomba.

SMASH COURT TENNIS
Aparece sin doble falta en mayo

BUGS BUNNY

Últimamente no paran de desfilar por PlayStation los personajes de cómic y dibujos animados más divertidos. Primero fue *Lucky Luke*, luego *Astérix*, y ahora Infogrames nos brinda ¡*Bugs Bunny*!



Elmer y Bugs, ¿qué más podríamos pedir?

Al fin, PlayStation ha escuchado nuestras plegarias. Estábamos impacientes por jugar con un título basado en dibujos animados de verdad, y qué mejor manera de empezar que *Bugs Bunny*.

Bugs ha llegado justo a tiempo para desafiar a los divertidos *Spyro* y *Croc*. Nuestro amigo Bunny parece, es cierto, un dulce conejito, pero no te engañes, es la clase de conejo que mordería tus lechugas y acribillaría tu jardín de excrementos.

En *Bugs: Lost In Time* sus trastadas serán aún mayores. En el número 1 de *PlayStation Max* ya te hablamos de este título, ¿te gustaría saber más sobre él? Pues sigue leyendo.

Bugs se ha introducido por accidente en una máquina del tiempo y tu misión consiste en devolverlo al presente. Hay más de 24 divertidos niveles en 3-D, podrás viajar hasta la edad de piedra e incluso hay un nivel que te trasladará al futuro. Pero lo mejor de todo son los subjuegos. En ellos encontrarás a todos tus personajes de dibujos animados preferidos incluyendo a Daffy, Marvin y Yosemite Sam. No está mal.

Pero para llegar hasta aquí deberás evitar primero a Elmer Fudd y su malvada lanza, y a Gashou que te aporrea con su hacha. *Bugs: Lost in Time* tiene toda la pinta de ser un gran juego.

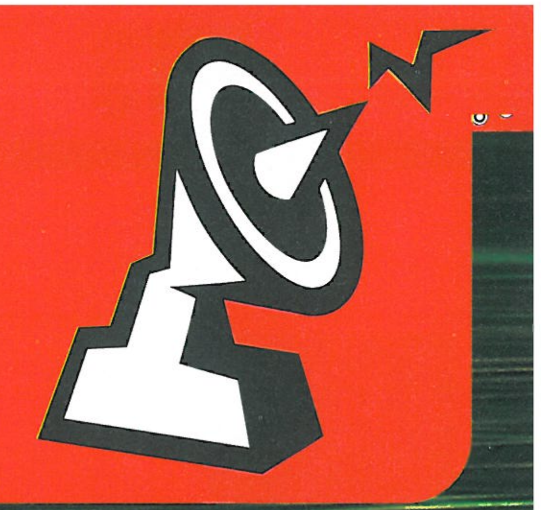


Es como los dibujos animados. Bugs excava una madriguera para escapar de Elmer, ¡qué divertido!



Saltar sobre monstruos es divertido, pero vigila con esa lanza que está a punto de clavarse en tu trasero. ¡Ooops!





Mission Impossible

Somos demasiado jóvenes para recordar la vieja y cutre serie de televisión de los años 70, pero seguro que recuerdas la película protagonizada por Tom Cruise con el mismo nombre. Y si haces un esfuerzo seguro que también recordarás a tus colegas de N64 hablando sobre un juego de Nintendo basado en ella. Pues bueno, resulta que los creadores han decidido hacer una versión para PlayStation.

Sí, ya te oímos gritar: «¿Qué? ¡No queremos viejas glorias de Nintendo!» Y tienes todo el derecho del mundo a quejarte. Pero, según nuevas y esperanzadoras informaciones, la versión de N64 se verá ampliamente superada. Para empezar, se van a diseñar de nuevo todos los niveles para el juego de PlayStation. Se trata de una versión totalmente nueva a la que se ha dado también un nombre nuevo: *Mission Impossible Mark II*.

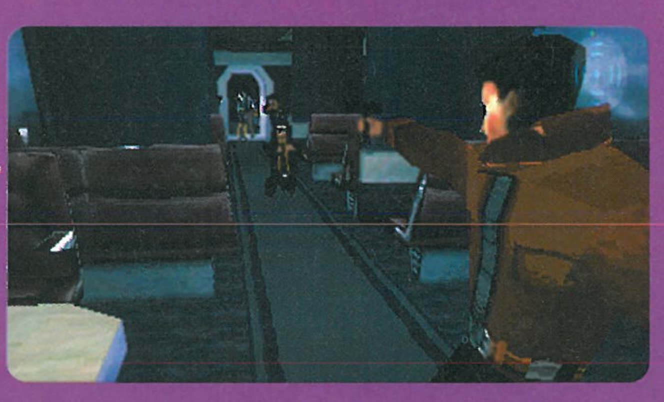
El sonido también se está perfeccionando. No sólo la música y los efectos serán mejores, sino que, además, se incorporan diálogos, que no existían en la versión anterior.

¡Ay... Sr. PlayStation!, con tanto juego de espías nos estás malcriando. *Metal Gear*, *Syphon Filter* y ahora *Mission Impossible*. Si esto sigue así, los jugadores de *PlayStation* creceremos queriendo ser *glamourosos* espías para encontrarnos después con que, en realidad, a lo único que te enfrentas es a un montón de aburrido papeleo. ¿Cómo lo sabemos? Bueno, eso ya sería decir demasiado.



Vaya, un traje elegante, lástima que acabe tan sucio.





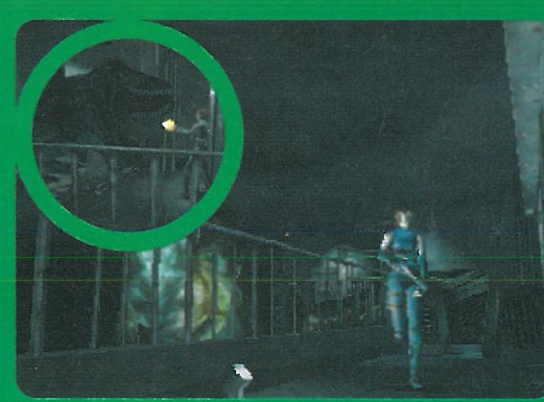


¡Eso sí que es estar colgado!

Dino Crisis

¿Dinosaurios? Gustan a todo el mundo. *Jurassic Park* fue un bombazo de película. Y la parte de *Tomb Raider* donde sale el T-Rex... ¡Alucinante! Los lagartos enormes, feos y temibles están de moda.

Tenemos buenas y malas noticias para todos los amantes de dinosaurios que andáis por ahí. La buena noticia es que este año tiene que salir un juego en el que aparecen montones de estas criaturas de sangre fría. Se llama *Dino Crisis* y en su diseño se han utilizado las técnicas de animación más punteras y unos ángulos de cámara atmosféricos que te darán unos sustos de muerte. La mala noticia es que sus autores son los mismos que hicieron *Resident Evil*, con lo que probablemente la calificación sea para mayores de 18 años. ¡NOOO! Pero piénsalo un momento: *Resident Evil* estaba lleno de zombies asquerosos a los que había que reventar en mil pedazos, así que dicha calificación era de esperar. En este juego, sin embargo, mides tus fuerzas contra dinosaurios, uno animales prehistóricos que sólo puedes encontrar en los museos de historia natural. Nosotros creemos que, como mucho, tendría que ser para mayores de 15 años. Mantén los dedos cruzados.



Parece estar muy relajada, teniendo en cuenta que le acecha un T-Rex.

Imagínate que los dinosaurios existiesen... ¡Madre mía! ¡Estaríamos todos muertos!





Éste será un juego aterrador.

EL MEJOR JUEGO DEL AÑO 1998...

¡GRAN TURISMO!

O, al menos, así lo decidieron los lectores de *PlayStation Magazine*, nuestra revista hermana (la mayor, claro).

Los lectores de *PSMag* tuvieron ocasión de votar los mejores títulos PlayStation del año bajo 10 categorías diferentes, mejor *beat 'em up*, mejor juego de carreras, mejor *shoot 'em up*, etcétera. De entre todas las cartas recibidas y tras un riguroso recuento de los votos, *Gran Turismo*, de Sony, se llevó la palma (bueno, en este caso una consola de metacrilato). No sólo subió al podio como mejor juego del año 1998, sino que también se proclamó mejor juego de carreras y se llevó otro galardón que lo acredita como el título con los mejores gráficos del año. ¿Quién se llevó los otros premios?, atiende: *Tekken 3* (Sony) quedó en segundo puesto como mejor juego del año, y *Tomb Raider 3* (Proein) tercero. En las demás categorías, como mejor *shoot 'em up: Apocalypse* (Proein); mejor juego de deportes: *FIFA '99* (Electronic Arts); mejor *beat 'em up: Tekken 3* (Sony); Lara Croft, protagonista de la serie *Tomb Raider* (Proein), se llevó el premio al mejor personaje, faltaría; *FIFA '99* (hola de nuevo): mejor banda sonora; el premio al juego más adictivo se lo llevó *Crash Bandicoot 3* (Sony); y *Music* (Proein) recibió un premio por ser, sí señor, el juego más original del '98.



La entrega de los premios se celebró el pasado día 25 de marzo en Madrid, en la *Primera Edición de los Premios PlayStation Magazine*. Y el acto estuvo presentado por Alonso Caparrós, el popular presentador de televisión, ¿te suena *Furor...*?, en fin, no importa. La cuestión es que la fiesta fue todo un éxito, bueno, todavía tenemos pesadillas al recordar el espectáculo de baile que nos ofrecieron los integrantes de la redacción de *PlayStation Magazine* y *PlayStation Power* (ésta es nuestra prima), pero dicen que con el tiempo todo se olvida, je, je, je.

Estoo, enhorabuena a todos los premiados.

MAX DATO

Sony vendió su primer millón de PlayStation en todo el mundo el 27 de mayo de 1995. Desde entonces ha vendido más de cuatro millones en Estados Unidos, más de cuatro millones en Europa y acaba de llegar al millón en Australia. Puedes decir con toda seguridad a tus amiguetes que tienes la consola más popular de toda la historia.

EL PLAYSTATION ARDE EN LLAMAS

En el número 1 de *PlayStation Max* te anunciamos que el catamarán PlayStation del conocido aventurero americano Steve Fosset surcaba los océanos dispuesto a dar la vuelta al mundo. Pues bien, por desgracia, a finales del pasado mes de abril el catamarán se incendió en su amarradero de Auckland (Nueva Zelanda). La nave sufrió daños considerables por lo que tardará unos tres meses en ser reparada. Esperamos que PlayStation, que ha batido el récord de distancia surcada en 24 horas, pueda reanudar su marcha sin problemas y batir nuevas marcas. ¡Izad las velas!



Legend of Legaia

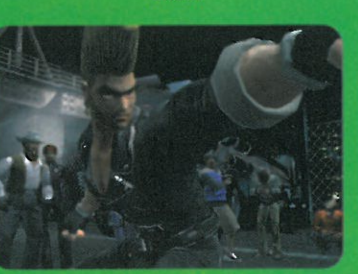
Legend of Legaia recrea una horrible historia. Una colonia enemiga ha enviado una espesa niebla para que cubra tu país y tú vas a tener que solucionar el problema. Sin embargo, *Legaia* no es el típico juego de rol. Sí, es cierto que los niveles son muy extensos, pero también hay acción al más puro estilo *beat 'em up*. Pronto tendremos más noticias.

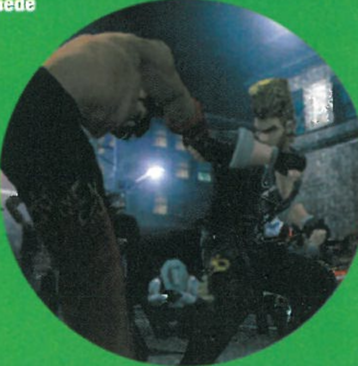
MÁS NOTICIAS SOBRE «PLAYSTATION 2»

Tras el espectacular anuncio de «PlayStation 2» el pasado mes de marzo, el día 2 para ser exactos, los mares de PlayStation se han calmado un poco. Aunque siempre hay noticias, en esta ocasión se trata de la aparición de unas nuevas imágenes de la demo de *Tekken*. Las capturas son espectaculares. Hay un montón de personajes, cada uno con sus propias características, que se mueven alrededor de los luchadores mientras estos están en plena competición. Fíjate en la imagen que muestra de cerca a Paul Phoenix. Fíjate en su vestuario, en su cara y en su pelo, ¡es fantástico! Y recuerda, se trata sólo de una demo muy inicial. Imagina lo increíble que puede llegar a ser dentro de un año...



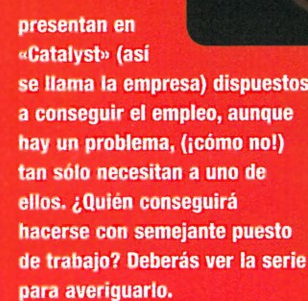
Hay un montón de personajes.





El nivel de detalle de los luchadores es escalofriante.

CRASH ZONE



Disney Channel estrena nueva serie.

Después de algunos intentos, al fin una serie de televisión se centra única y exclusivamente en un tema que nos gusta mucho, mucho, mucho: ¡los videojuegos! La serie en cuestión se titula *Crash Zone*, la última apuesta de Disney Channel. Se trata de una serie claramente orientada al público más joven, lo que no quiere decir que cualquiera no pueda disfrutar con ella. *Crash Zone* nos narra las aventuras de cinco jóvenes locos por los juegos y por la informática. Un buen día, navegando por Internet, se encuentran con una página cifrada, ni cortos ni perezosos se ponen manos a la obra y rápidamente consiguen averiguar que es lo que oculta... ¡TACHAAÁN!, ¡una oferta de empleo en una empresa que se dedica a programar videojuegos! Qué suerte, ¿no? Se presentan en «Catalyst» (así se llama la empresa) dispuestos a conseguir el empleo, aunque hay un problema, (¡cómo no!) tan sólo necesitan a uno de ellos. ¿Quién conseguirá hacerse con semejante puesto de trabajo? Deberás ver la serie para averiguarlo.





MAX DATO

Speed Freaks **se iba a llamar en un principio** ***Super Deformed Racing*****. Con esos cabezones no nos extraña. De todos modos,** ***Speed Freaks*** **suena mucho mejor, ¿no crees?**

¡CUMPLEAAAÑOS FEELIZ!

M.G.K. CUMPLE UN AÑO



El grupo internacional M.G.K., ya lleva un año ofreciendo lo último en accesorios y videojuegos en el mercado español, y lo celebra con la nada despreciable cifra de ¡40! puntos de venta en toda España. Y sigue creciendo. Las ofertas y promociones de M.G.K. son ya de por sí toda una tentación, pero ahora además, si consigues su nueva tarjeta de socio podrás tener incluso mayores ventajas al realizar tus compras. Y eso no es todo, M.G.K. ha inaugurado una página web (http://www.mgk.es) desde la que podrás acceder a las últimas novedades para PlayStation, consultar los próximos lanzamientos, leer los análisis de algunos juegos y..., ¡comprar desde casa! Qué te parece, puedes adquirir tus títulos para PlayStation sin necesidad de dejar el pad. ¡Genial!

Asimismo, M.G.K. acaba de firmar un acuerdo con una compañía americana llamada NYKO. ¿Qué significa esto? Pues que podrás comprar todo tipo de accesorios para tu consola con instrucciones en castellano y garantía nacional. ¡Otra vez, genial!



musicpark.com

musicpark.com

La puerta al mundo de los videojuegos

Musicpark.com es un nuevo portal de Internet de entretenimiento multimedia, totalmente interactivo y que abarca una amplia variedad de temas, desde música y cine hasta ¡videojuegos!

Musicpark te presenta una ciudad virtual (la página principal) que aparecerá de día, al atardecer o de noche, según la hora a la que te conectes. Cada edificio de la ciudad corresponde a una temática diferente y puedes navegar con total libertad a través de ellos. El edificio de videojuegos da acceso directo a novedades, explicaciones de las prestaciones de los productos de las mejores marcas de videojuegos, consolas y periféricos, así como un listado de enlaces a las páginas de las principales compañías del sector. Así que ya lo sabes, ahora además de leer la *Max* cada mes para estar bien informado, también puedes acceder a musicpark.com.



Pronto en sus pantallas...

Lanzamientos '99

Star Wars – Episode 1: The Phantom Menace
Género: Quién sabe. Este juego todavía es alto secreto. Estamos seguros de que llegará pronto, pero cuándo será eso y cómo será el juego no te lo podemos decir. Debería salir al mismo tiempo que la peli. VERANO

V-Rally 2
Género: Carreras en el lodo que prometen ser tan impresionantes como las de *Colin McRae Rally*. JUNIO

Ape Escape
Género: Un juego de plataformas en 3-D. Nintendo puede meterse su *Donkey Kong* donde le quepa. Y, lo que es más, puedes leer lo que sabemos de él en este mismo número. JULIO

Rally Masters
Género: ¿De que se tratará? Pondríamos la mano en el fuego a que es un juego de carreras. ¿Cuántos títulos de rally hay ya en PlayStation? JULIO

Kingsley
Género: Sí, otro juego de plataformas en 3-D, pero este tiene unos gráficos espectaculares. Si sus desarrolladores consiguen que la jugabilidad sea tan buena como sus gráficos, éste será todo un ganador. AGOSTO

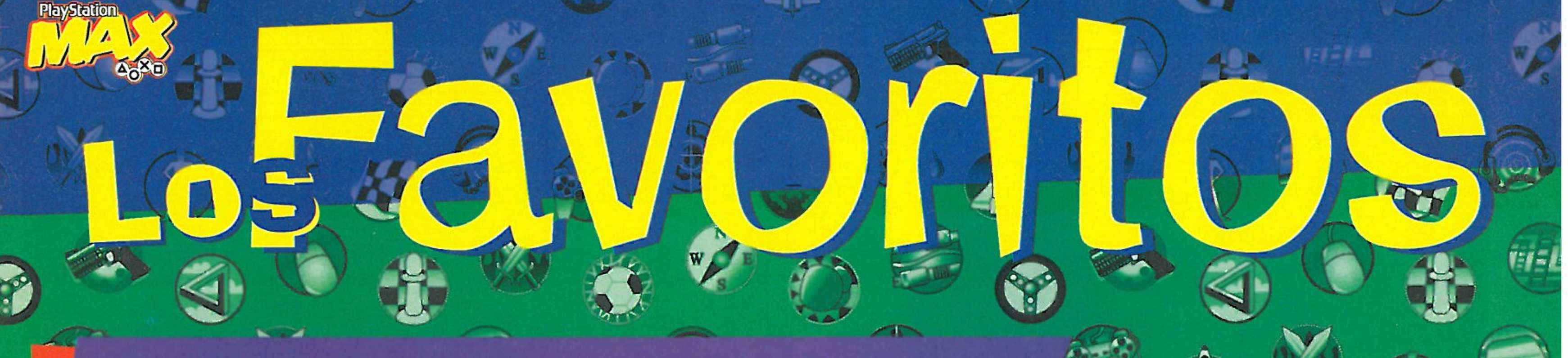
Wipeout 3
Género: Al igual que *Wipeout 2097* será un título de carreras futuristas con armas. 2097 fue tan increíblemente bueno que nos preguntamos si éste logrará superarlo. AGOSTO

Um Jammer Lammy
Género: Sigue las indicaciones en pantalla y harás que la ovejita Lammy toque la guitarra al ritmo de la música. Hay la tira de personajes raros, un argumento de auténticos chiflados y gráficos súper coloristas. AGOSTO

Speed Freaks
Género: Un bonito juego de carreras con divertidas armas. No está muy lejos del *Mario Kart 64* de Nintendo, y como ese juego fue muy popular es probable que éste también lo sea. Lo hemos probado y tiene toda la pinta de ser fabuloso. SEPTIEMBRE

Continúa Pág. 18





Los Favoritos

En estas páginas sólo encontrarás los mejores juegos para PlayStation. No te vayas de compras sin esta guía.

La clave



TÍTULO	Jugadores	PUNTOS
Ace Combat 2	1	86%
Actua Golf 2	4	75%
Actua Soccer 2	4	80%
Akuji the Heartless	1	89%
Alundra	1	90%
Apocalypse	1	83%
Asterix	1	73%
B Movie	1	82%
Bichos		82%
Bio Freaks	2	83%
Blast Radius	2	85%
Bloody Roar	1	80%
Brian Lara Cricket	4	85%
Broken Sword 2	1	82%
Bushido Blade	2	82%
Bust A Groove	2	88%
Bust-A-Move 2	2	92%
Bust-A-Move 4	2	80%
C3 Racing	2	78%
Carnage Heart	1	74%
Castlevania	1	70%
Circuit Breakers	4	89%
Crash Bandicoot	1	95%
Crash Bandicoot 2	1	93%
Crash Bandicoot 3: Warped	1	91%
Crime Killer	1	76%
Cool Boarders 3	2	91%
Dead or Alive	2	86%
Descent	2	76%
Destruction Derby 2	1	89%
Devil Dice	4	88%
Die Hard Trilogy	1	93%
Doom	2	80%
Duke Nukem	1	88%
Dynasty Warriors	1	77%
Everybody's Golf	4	85%
Exhumed	1	87%
Fade to Black	1	73%
FIFA: Road to the World Cup	4	83%
FIFA '99	4	89%
Final Fantasy VII	1	97%
Firestorm	1	78%
Fluid	1	70%
Formula 1	2	95%
Formula 1 '97	2	90%
Future Cop: LAPD	1	82%
Gex 3D: Enter the Gecko	1	80%
Gran Turismo	2	98%
Gransteam Saga	4	88%
ISS Pro	4	90%
ISS Pro '98	4	96%
Jumping Flash 2	1	81%
Kensei	2	83%
Klonoa	1	78%
Kula World	2	90%
Little Big Adventure	1	75%
Lost Vikings 2	2	78%
Madden NFL '99	2	88%
Marvel Super Heroes	2	77%









Game	Rating
MDK	79%
Medievil	85%
Metal Gear Solid	95%
Micro Machines V3	89%
Monkey Hero	80%
Mortal Kombat 3	70%
MK Trilogy	78%
Motorhead	85%
Moto Racer	79%
Motor Toon GP 2	80%
Mr Domino	75%
Music	88%
NBA: In the Zone 2	78%
NBA Jam Extreme	71%
NBA Live '98	78%
NBA Live '99	91%
NBA Pro '98	85%
Need For Speed 3	81%
Newman Haas Racing	86%
NHL '98	81%
NHL 99	74%
Nuclear Strike	71%
Oddworld: Abe's Oddysee	90%
Oddworld: Abe's Exoddus	89%
One	82%
Overboard	80%
PaRapper the Rapper	89%
Point Blank	84%
Populous: El Principio	85%
Porsche Challenge	87%
Poy Poy	75%
Rage Racer	94%
Rally Cross	78%
Rapid Racer	72%
Resident Evil	90%
Resident Evil 2	91%
Ridge Racer	94%
Ridge Racer Revolution	88%
Ridge Racer Type 4	97%
Rival Schools	86%
Road Rash 3D	81%
Rollcage	79%
S.C.A.R.S.	79%
Smash Court Tennis	94%
Soul Blade	91%
Spyro the Dragon	90%
Star Wars: Teras Kasi	81%
Street Fight EX Alpha	90%
Suikoden	74%
Super Pang	77%
Super Puzzle Fighter 2	91%
Syndicate Wars	77%
Tekken 2	96%
Tekken 3	98%
Tempest X3	79%
Tenchu	87%
Test Drive 4	84%
Tetris X Puzzler	77%
Theme Hospital	83%
Tiger Woods '99	70%
Tobal No. 1	82%
Toca 2 Touring Cars	82%
Tokyo Highway Battle	74%
Tomb Raider 2	94%
Tomb Raider 3	90%
Tombi	81%
Total Drivin'	83%
Total NBA	83%
Total NBA '96	88%
Track & Field	78%
Treasure of the Deep	78%
Tunnel B1	75%
Twisted Metal 2	79%
V-Ball	70%
Vandal Hearts	83%
Victory Boxing	71%
Victory Boxing 2	76%
Vigilante 8	78%
V-Rally	88%
WCW: Thunder	70%
WarCraft 2	82%
Wargames	86%
Warhammer	76%
Warhammer: II	78%
Wild 9	79%
Wild Arms	84%
World Cup '98	88%
Worms	60%
WWF Warzone	88%
X Men vs Street Fighter	72%












Um Jammer

¡Más marcha que nunca!

¿Preparado para mover el esqueleto? Pues calienta también los dedos, porque en *Um Jammer Lammy*, la secuela de *PaRappa The Rapper*, no basta sólo con bailar...

Um Jammer Lammy
Disponible: septiembre

Una de nuestras mayores aficiones en los últimos meses ha sido partirnos de risa con *Bust A Groove*. Sin embargo, ¿cuántas dosis de pantalones de campana y pelo afro puede soportar un ser humano antes de que el cerebro se le salga por los agujeros de la nariz? No lo sabemos, pero en la redacción de *PlayStation Max* nadie ha vuelto a jugar desde que la directora estornudó y lo puso todo perdido de una cosa gris y viscosa...

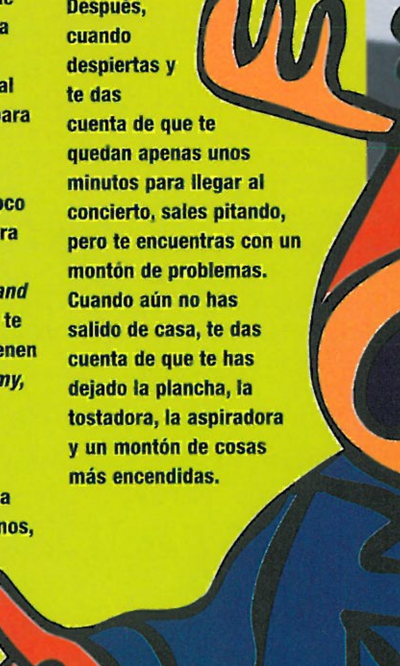
Por fortuna, nuestras ansias de pegarnos unos bailoteos se vieron satisfechas el otro día, cuando nos encontramos en la mesa de recepción un CD con el nombre más raro que hemos visto en meses: *Um Jammer Lammy*. Lo probamos y..., ¡aleluya!, ¡la continuación de *PaRappa The Rapper*! ¿Te acuerdas de PaRappa? Sí, efectivamente: un perro de dibujos animados vestido de *rapero*. Bueno, pues Lammy es una ovejita *rockera*, y es la protagonista de esta nueva maravilla.

El sistema de control de *Um Jammer Lammy* es el mismo que el de *PaRappa* y *Bust A Groove*: tienes que pulsar el botón indicado en la pantalla siguiendo el ritmo de la música. Sin embargo, esta vez no aprietas los botones para que tu personaje baile al compás de la música, sino para hacer que Lammy toque la guitarra. ¡Una guitarra eléctrica! Y la música tampoco es *rap*, ni un cóctel cualquiera de cancioncillas pegadizas fáciles de seguir, sino *rock and roll*. Todas las variantes que te puedas imaginar del *rock* tienen cabida en *Um Jammer Lammy*, y cada una es más rápida y compleja que la anterior.

Lammy es una tímida ovejita que, cuando tiene una guitarra eléctrica en las manos, se transforma en la *rockera* más marchosa del mundo. Formas parte de un grupo de rock, y tienes que tocar en un concierto. Lo que pasa es que te has quedado dormida y vas a llegar tarde. Has tenido una horrible pesadilla con Chop Chop Master Onion, el maestro cabeza de cebolla que también intervino en *PaRappa The Rapper*. La pesadilla con el maestro cebollino abarca todo el primer nivel del juego. Después, cuando despiertas y te das cuenta de que te quedan apenas unos minutos para llegar al concierto, sales pitando, pero te encuentras con un montón de problemas. Cuando aún no has salido de casa, te das cuenta de que te has dejado la plancha, la tostadora, la aspiradora y un montón de cosas más encendidas.



El logo es una calavera con fuego y serpientes. Muy propio del heavy metal.



Este es Mooselini, uno de los maestros del primer juego.



Demos la bienvenida a Chop Chop Mater Onion. Es un encanto.



Lammy

Como en PaRappa, en Um Jammer también hay personajes secundarios.

Vuelves a subir, lo apagas todo, bajas de nuevo a toda pastilla, sales a la calle y..., ¿qué hace toda esta gente? ¿Qué sucede? La calle está cortada, hay un coche de bomberos... ¡oh, no, un edificio en llamas! El jefe de los bomberos te pide ayuda a cambio de dejarte pasar por la calle cortada. Tú tomas la manguera, te imaginas que es una guitarra y... ¡segundo nivel! Y otra canción súper marchosa.

Todo lo que sigue a partir de aquí, hasta que consigues llegar a tu destino, son un montón de alocados encuentros con los personajes más pintorescos de la ciudad. Una niñera que duerme a los niños con canciones de *rock and roll*, un piloto alemán con problemas para manejar su avioneta, un talador de árboles con una enorme motosierra que te da un susto de muerte... ¡Incluso hay un momento en el que mueres y vas al infierno! Allí es donde Vital Idol te propondrá un trato: si tocas con ella en un concierto infernal, te devolverá a la vida...

Um Jammer Lammy es increíblemente divertido, como su antecesor. A lo largo de toda la historia te encuentras con ritmos radicalmente distintos, por lo que te sirve de poco la experiencia que has adquirido en los niveles anteriores. Música *rap*, *rock*, *funk*, *heavy metal*, *psico-rock*..., ¡si hasta hay una canción estilo *ZZ Top*! Y no siempre tendrás una guitarra con la que tocar. A veces tendrás que usar otra cosa y *echarle un poco de imaginación*. No tardarás en entender que «la guitarra está en tu mente».

Lo mejor de *Um Jammer Lammy* es el modo para dos jugadores. Podrás competir contra la CPU o contra un amigo en cuanto hayas completado la primera fase (la pesadilla con el maestro Chop Chop). En el modo para dos jugadores, en lugar de dos turnos hay tres: uno para cada jugador y el otro para el personaje del nivel en cuestión. La victoria se determina mediante puntos, cuando ambos jugadores superan el nivel. Es genial, en serio.

Gracias a la variedad de personajes y ritmos, los tres niveles de dificultad y el nuevo modo para dos jugadores, estamos seguros de que *Um Jammer Lammy* será uno de los juegos más divertidos del año.

Todos los menús de Um Jammer Lammy *vienen representados como si fueran chocolatinas. Mola.*





¡Date prisa, sólo te quedan tres minutos para llegar!

ALGUNOS MAESTROS

Estos son los primeros maestros con los que Lammy tendrá que enfrentarse si quiere llegar a tiempo al concierto. Todos los ritmos de música son distintos entre sí, y te aseguramos que no resulta nada fácil familiarizarse con ellos...

Si tu reloj se queda dormido, no es de extrañar que tú también.



PAUL CHUCK

Parece el protagonista de una película de terror con motosierra incluida, pero no temas por tu vida. La sierra eléctrica no es para cortarte en pedacitos, sino para hacerte la mejor guitarra eléctrica que hayas tenido nunca. ¿Cómo has podido dudar de este señor tan simpático?



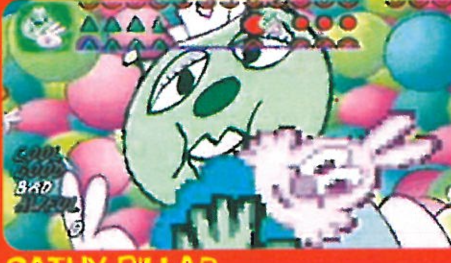


CHOP CHOP MASTER ONION

El maestro cebolla que también enseñó a PaRappa. Está obsesionado con que su *dojo* es un casino, pero bueno. Recuerda que, además de loco, es un sabio oriental: tiene muchas cosas que enseñarte, por retorcidas que sean sus formas de hacerlo. *Dal sela, pulil sela; dal sela, pulil sela...*

CHIEF PUDDLE

Este jefe de bomberos tiene alma rockera y algunos conocimientos de cocina. Al final de la canción te regalará un buen trozo de pizza hecha por él mismo. Lammy, por educación, se la comerá, pero no le sentará nada bien...





CATHY PILLAR

La niñera Cathy te confundirá con una futura mamá —la pizza se te ha indigestado y tu barriga se ha inflado como un globo— y te llevará a dar un paseo por su guardería. Se trata de un lugar lleno de burbujas y bebés que lloran sin parar. Sólo se duermen a ritmo de *rock and roll*, así que ya sabes lo que toca. A tocaaaar.



CAPTAIN FUSSENPEPPER

Da un poco de miedo, al principio, con esos ojos tan rojos. Sin embargo, este loco del *heavy metal* tiene tan buen corazón como dentadura. No te quedará más remedio que ayudarle a pilotar su avioneta. Lo de la dentadura es una larga historia...



VITAL IDOL

Cuando mueras y vayas al infierno, te encontrarás con esta cantante estilo Björk. Tiene muy mal genio, como todas las divas, pero más vale que la aguantes un ratito si quieres volver al mundo de los vivos...



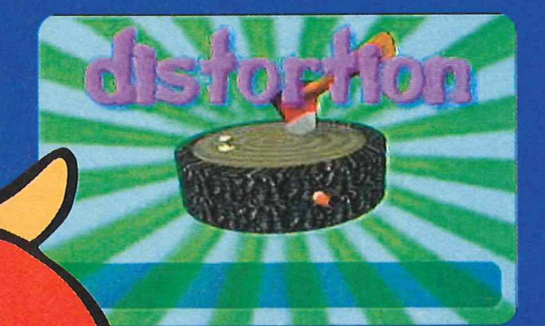
Primera Impresió

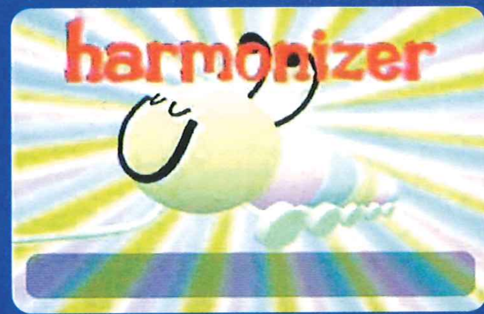
¡Más rock para tu PlayStation! Con gráficos, el modo para dos jugador ritmos tan desenfrenados, Um Jam dejará en ridículo al propio PaRapp

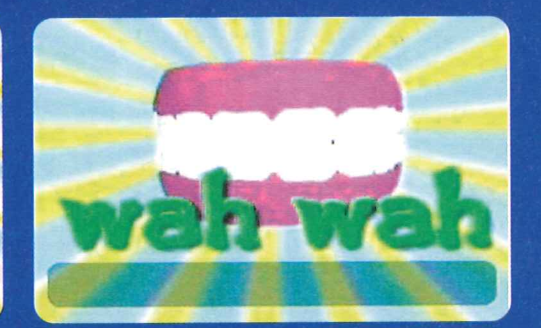


¡QUIERO MÁS REGALOS!

El grupo de Lammy se llama MilkCan. Lammy es vocalista y guitarra, y sus amigos, Katty Kat y Ma-san, tocan la guitarra rítmica y la batería respectivamente. Cada vez que completes una etapa, el maestro del nivel te dará un regalo relacionado con el maravilloso mundo de la música, aunque no siempre sabrás con exactitud cómo utilizarlos porque... ¿para qué sirve una dentadura postiza?





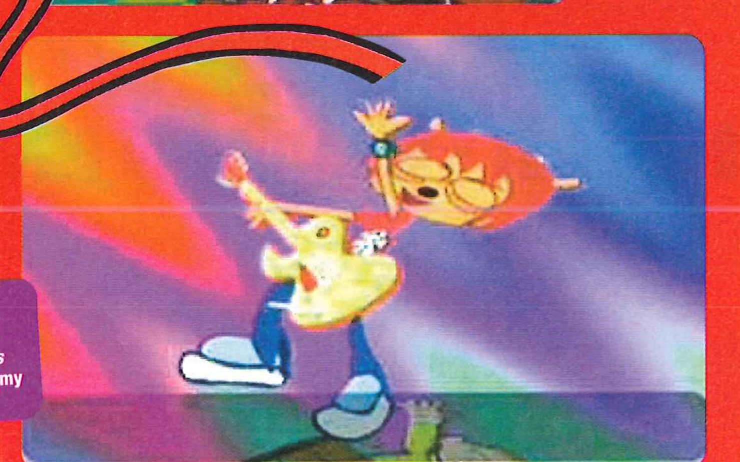


Una distorsión para tu guitarra, un afinador y un wah-wah. No puedes quejarte, Lammy.

LA GUITARRA ESTÁ EN TU MENTE

Lammy suele ser muy tímida, especialmente al principio del juego (cuando un par de macarras se meten con ella en una hamburguesería), pero su carácter sosegado cambia en cuanto tiene una guitarra eléctrica en las manos. Entonces se convierte en una chica dura con más marcha que un Dual Shock. Lo que Lammy no sabe es que la fuerza que necesita para enfrentarse a todo lo que le da miedo está en su cabeza, y no en su guitarra... Para eso está el maestro japonés de turno, para explicar algo lógico: «Tu guitarra está en tu mente.» Más claro, imposible...





*...os
...y unos
...r Lammy*



DOS LAMMY'S

Si hay algo que se echaba de menos en *PaRappa* era un modo para dos jugadores. *Um Jammer Lammy* lo tiene, y es lo más divertido que hemos visto en mucho tiempo. Ambos personajes son Lammy, pero uno de ellos es en color y el otro es una especie de doble en blanco y negro. Las canciones se dividen en turnos triples, y los puntos conseguidos por cada uno aparecen debajo de cada marcador. Quien comete menos errores, anota más puntos. Y quien tiene más puntos, gana. Sí, sí, suena fácil, ¿eh? Ya verás, ya.



DRIVER

PORRAZOS Y VELOCIDAD

Está demostrado: una PlayStation es la forma más barata de viajar y conocer mundo. Además, es la forma más segura de saltarse todas las normas de la Dirección General de Tráfico para pasárselo bien...

Driver es el nuevo juego de Reflections, los creadores de *Destruction Derby, Destruction Derby 2* y *Monster Trucks*. Con estos antecedentes, uno ya puede imaginar cómo es *Driver*, ¿no? ¡Pues no! Además de tener lo mejor de aquellos tres juegos (velocidad, acción, realismo y destrozos a mansalva), *Driver* ofrece auténticas novedades, multitud de cosas que aún no habíamos visto en nuestra consola. Este juego tiene el éxito asegurado.

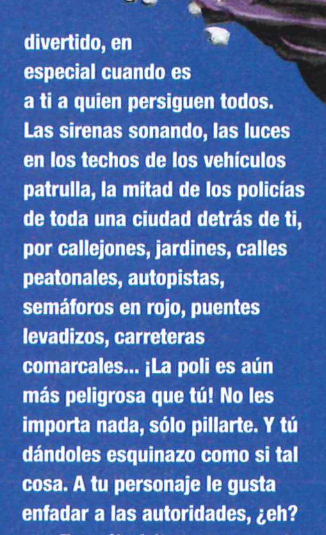
Eres Tanner, un agente de policía infiltrado cuya misión es desbaratar los planes de una banda de mafiosos criminales. A lo largo del juego y de las 44 misiones que lo componen disfrutarás de un montón de secuencias de vídeo, que te mostrarán tus encuentros con los jefes y demás personajes secundarios de las bandas. Pero lo mejor es que el juego no es lineal: siempre tienes más de una misión entre las que elegir, y también hay dos finales distintos.

Las misiones son de lo más variadas, y tú escoges la que más te apetece o conviene. Es importante que las lleves a cabo con éxito, porque a través de ellas irás ganándote la confianza de los criminales. En una de ellas tendrás que recorrer los establecimientos de una cadena de restaurantes que se han negado a pagar la «protección» de los malos. En otro nivel conduces un taxi, recoges a un soplón y tienes que recorrer la ciudad como un loco para que se aterrorice tanto, tanto, tanto que no pueda aguantar más la tensión y cante... Robar coches de policía para provocarlos, resistir un tiempo determinado sin ocasionar el menor arañazo a tu coche, respetar las normas de circulación para pasar desapercibido mientras sea preciso y perseguir a un determinado coche son algunas de las cosas más comunes en *Driver*.

Los destrozos de los vehículos son la más evidente herencia de *Destruction Derby*. El capó de tu coche se dobla con total naturalidad cuando te empotras contra una farola, y salir ardiendo no es tan difícil como en otros juegos. Los coches desprenden realismo por todas partes, ¡pero no sólo el tuyo! Gracias al estupendo trabajo de inteligencia artificial en los demás conductores, éstos intentan apartarse cuando ven que te acercas en dirección contraria y chocan perdiendo el control de sus vehículos, se paran en los semáforos y no saben qué hacer cuando ven que tú te acercas a doscientos por hora sin la menor intención de ceder el paso, chocan entre sí, son arrollados por la policía que te persigue... Es genial. Puedes verlos por el espejo retrovisor, causando un caos absoluto en todos los cruces mientras tú te escaqueas tan feliz. De todos modos, no siempre ir a doscientos es lo más recomendable, porque insistimos en que los coches son muy realistas: se estropean con toda la facilidad del mundo. Es fantástico ver cómo los tapacubos salen rodando cuando tomas una curva a gran velocidad y cómo la chapa se abolla justo donde has sufrido el golpe... Pero no te pases de listo. Si vas como un loco, no tardarás en quedarte sin medio de transporte. Es mejor conducir con prudencia hasta que, al menos, estés cerca de tu objetivo. Si la poli empieza a perseguirte al principio del nivel, estarás perdido. Los efectos de luz también son magníficos, sobre todo en las misiones nocturnas, donde los faros y las luces de freno se reflejan en el asfalto y en los charcos..., ¡porque también hay efectos meteorológicos! Este juego lo tiene todo.

Primera Impresión

Conducir a toda velocidad por ciudades reales, por donde te dé la gana y destrozándolo todo. ¿Necesitas que te contemos si nos ha gustado?



Por supuesto, las persecuciones son lo más divertido, en especial cuando es a ti a quien persiguen todos. Las sirenas sonando, las luces en los techos de los vehículos patrulla, la mitad de los policías de toda una ciudad detrás de ti, por callejones, jardines, calles peatonales, autopistas, semáforos en rojo, puentes levadizos, carreteras comarcales... ¡La poli es aún más peligrosa que tú! No les importa nada, sólo pillarte. Y tú dándoles esquinazo como si tal cosa. A tu personaje le gusta enfadar a las autoridades, ¿eh?

Tan sólo faltan unos cuantos detalles para dar por terminado *Driver* y lanzarlo al mercado. Estamos deseándolo. El mes que viene lo analizaremos a conciencia, ¿de acuerdo?



La opción de replay te ofrece infinidad de posibilidades (cámaras, pausas, moviola...).



¿Qué será lo próximo que abolles?



Ésta es la vista desde el interior del coche.



HOGAR, SUCIO HOGAR

Ésta es tu casa. O tu habitación de hotel de carretera, no estamos muy seguros. El caso es que no es precisamente un sitio acogedor, pero ¿qué esperabas? Eres un humilde policía infiltrado, el sueldo no te llega para más. Lo importante es que aquí tienes todo lo que necesitas: la caja de herramientas es el menú de opciones, las llaves sirven para ir al garaje, la puerta de salida te devuelve al menú principal, el contestador automático te deja escuchar los mensajes que te va dejando la gente (cada uno es una misión). Como eres un conductor muy solicitado, siempre tendrás varias misiones entre las que escoger. Sólo acércate al contestador, escucha los mensajes, escoge el trabajo, vuelve a oír el mensaje si no te has enterado de nada (porque suena tan mal como los contestadores de verdad) y vete a aterrorizar a la ciudad con tu Mustang del 67... De todos modos, si no te importa que te demos un consejo, deberías poner unas cortinitas de flores y un par de cojines de colores en forma de corazón sobre la cama. Sabemos que es un sitio cutre, y que vas a pasar poco tiempo ahí, pero por favor, aséalo un poco.









Haz caso de nuestro consejo. O al menos, llama a tu madre para que te haga una visita y, de paso, la limpieza...

PERSECUCIONES

El principal objetivo es mantener tu vehículo intacto el mayor tiempo posible y, aún mejor, pasando desapercibido entre los demás coches de la ciudad. Parar en los semáforos, respetar las normas de circulación y nunca, nunca, nunca provocar a los coches de policía. Si te haces el listillo, no tardarán en perseguirte montones de coches patrulla por todas partes, e incluso formarán barricadas en algunos pasos para detenerte. Algunas veces podrás esquivarlos, y tu coche además es algo más resistente que los suyos, pero después de cinco minutos no te quedará intacto ni el espejo retrovisor. Tu coche tiene un «nivel de vida», como los luchadores en los juegos de mamporros; y cuando el objetivo es acabar con otro coche en una persecución, también aparece en la pantalla su correspondiente «nivel de vida».



El golpe que le has dado al coche que venía de frente va costarte muy caro.



Bueno, ¿no querías guerra? Pues toma, un coche patrulla bien grande dispuesto a machacarte...

...Y no conforme con eso, se pone en contacto por radio con otros coches patrulla.



¿Crees que podrás despistarle metiéndote por este callejón...?



...Pues no, no quiere dejarte en paz.



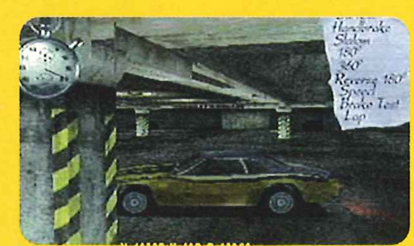


Ahora que le has sacado cierta ventaja, es el momento de acelerar y salir pitando.

PRACTICANDO

En esta misión dispones de un tiempo límite para completar el máximo número de objetivos indicados en la nota de la derecha. Lo principal es mantener intacto tu coche y los de los demás. Si rompes algo, se acabó. Todo no iba a ser chocar, destrozar e insultar a las autoridades, ¿no? Nos basta con que eso sea *casi* todo...


¿Preparado? Venga, el tiempo ha comenzado a correr, ¡arranca!


Da la vuelta completa a esta columna para tachar el primer objetivo.

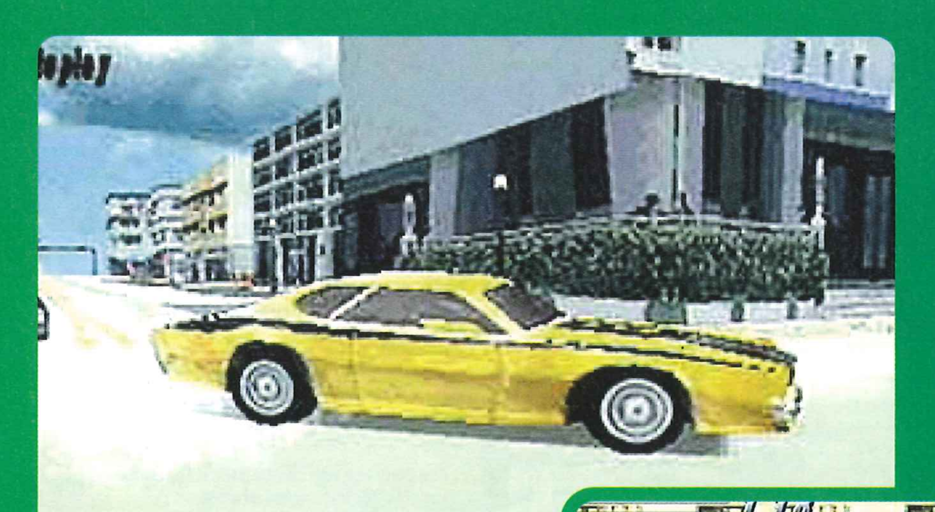


Ya has dado tres golpes. ¿Es así como vas a pasar desapercibido?

ASÍ SE ESTUDIA GEOGRAFÍA

Las misiones de *Driver* se desarrollan en cuatro ciudades reales de Estados Unidos: Nueva York, San Francisco, Miami y Los Angeles. Pero cuando decimos ciudades, no nos referimos exclusivamente a un par de carreteras por las que circular: SON CIUDADES ENTERAS, con calles reales, cruces reales, monumentos reales y edificios reales a escala real. Puedes entrar en los jardines de los chalecitos privados y destruir sus preciosas vallitas blancas, pasar por callejones con ropa tendida, ir en sentido contrario a la circulación por la autopista... Además, la gente pasea por la calles con total naturalidad. Si ven que vas a atropellarles, se apartan por si acaso. Siempre consiguen esquivarte. Con lo bien que nos lo pasábamos pintando el coche de rojo en *Die Hard Trilogy*... Pero bueno, puedes destrozar todo lo que te de la gana.

DRIVER
Disponible: mayo

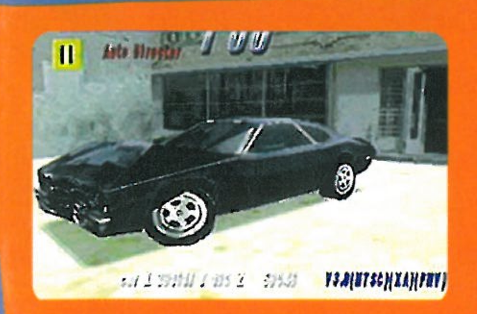

Las reproducciones de las ciudades abarcan un radio de 50 kilómetros cuadrados, ¿qué te parece? Es sin duda uno de los alardes tecnológicos más grandes que se han visto en nuestra consola. ¡Seguid así, Reflections!







MI COCHE Y YO



Tu capó está echando humo, pero aún puedes seguir conduciendo.

Los coches de *Driver* tienen un gran parecido con los vehículos de *Destruction Derby*, por la forma en que se deforman cuando los golpeas, la suspensión y el control. Los impactos pueden provocar desde simples abolladuras a verdaderos incendios en el motor. Disfruta tanto como puedas de estos enormes coches americanos (modelos reales, aunque no aparezcan sus marcas por falta de licencias), porque son increíblemente maniobrables.



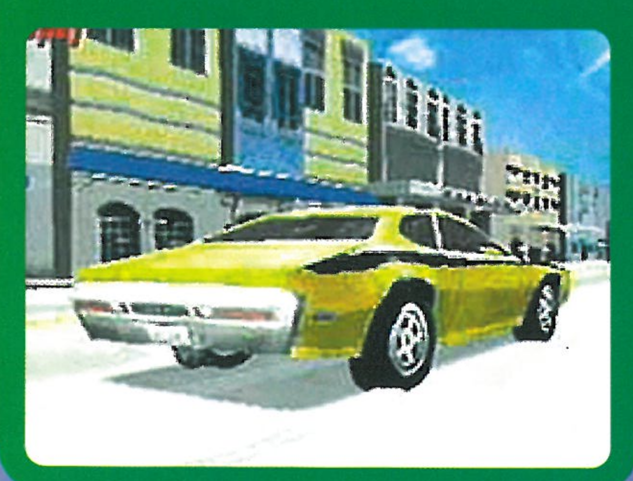
Aprovecha el modo de replay para ver tu coche desde todos los ángulos posibles. ¿A que es precioso?



¡Destroza! ¡Destroza todo lo que se cruce en tu camino!

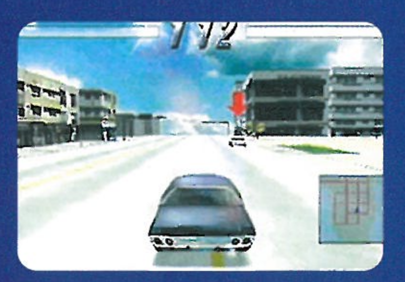
TRINCA A ESE MAFIOSO





En esta misión debes perseguir a un coche. Es fácil de reconocer, porque lleva una enorme flecha roja encima. No obstante, tendrás que ser hábil al volante, porque en cuanto te vea detrás, echará a correr por los sitios más inesperados. Si lo pierdes de vista en algún momento, puedes recurrir al mapa de la esquina inferior derecha. Conduce en dirección a la flechita negra. Las barras de energía de arriba corresponden a tu vida (la de tu coche, mejor dicho) y a la del otro vehículo. Cuando golpees el coche, el color verde (que es el tuyo), irá aumentando, y cuando la barra esté completa significará que has destrozado tanto tu coche que el pobre ni siquiera será capaz de arrancar.







¿Ves la flecha? Pues síguela antes de que se aleje demasiado. Ten cuidado con las esquinas, que son la mar de duras. Si no utilizas el freno de mano con pericia, te estrellaras contra los escaparates de las tiendas.

¡A toda máqui



El amiguete de la pantalla superior ha encontrado un atajo. ¡Busca otros!



Hay personajes diferentes para todos. No os peleéis.

Al jugador dos le acaba de dar un misil.

¡No te pierdas esto! Prepárate para reunir a tus amigos en la que será la mejor experiencia de carreras multijugador para PlayStation.

Es normal que nos emocionemos al hablar del nuevo título de carreras *Speed Freaks*. De entrada, tiene los gráficos más divertidos que hemos visto jamás en PlayStation. Todo, desde los propios pilotos hasta las pistas por las que circulas, parece diseñado para una serie de dibujos animados.

Hay montones de circuitos, y no son precisamente las plácidas carreteras que puedas recorrer cada día en el autobús del colegio. Todas tienen atajos secretos que tendrás que encontrar, y que te ayudarán a lograr la victoria. Nuestras pistas favoritas son la isla desierta (con su barco pirata y todo) y la carrera de lava volcánica, que modifica el recorrido mientras circulas.

Por supuesto, un juego de carreras multijugador como éste no estaría completo sin la evidente selección de *power-ups*. Cuando te llevas por delante alguna de las cajas que hay esparcidas por los circuitos, puedes desencadenar sorpresas bastante desagradables para tus oponentes, como un misil dirigido que apunta al corredor que va justo delante de ti, o un pequeño dispositivo que hincha tanto los neumáticos de tus contrarios que acaban por explotar...



Otra gran idea es el turbo. En las pistas hay elementos que, cuando los recoges, forman una barra en la parte superior de la pantalla. Cuando está llena puedes acelerar a saco y dejar a todo el mundo mordiendo el polvo.

Y, claro, hay algo que hace de *Speed Freaks* un juego todavía mejor: ¡una brillante opción para cuatro jugadores! Pues sí, podrás correr contra tres colegas a la vez. Cumple a la perfección con las dosis de gritos, berridos y demás escándalo que se requieren en las competiciones con amigos.

Quizá estemos hablando del próximo clásico del perrito Max. Pero, ¿dónde está el pad? Venga, sólo una partida más...

Speed Freaks
Disponible: septiembre

Pronto en sus pantallas...
Lanzamientos '99

Quake II
Género: Juego de disparos en 3-D con montones de monstruos y el arsenal más alucinante que habrás visto seguramente en PlayStation. Puede que esté clasificado para mayores de 15 años, así que los más pequeños tendrán que ir con cuidado.

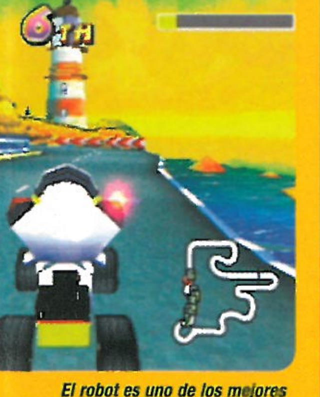
Gran Turismo 2
Género: No es difícil predecir cómo será. Más coches, más licencias que obtener, más carreras mucho más realistas, más, más, más... de todo.

GRAN TURISMO THE REAL DRIVING SIMULATOR

Final Fantasy VIII
Género: El juego de rol más espectacular que hayamos visto nunca. Será incluso mejor que el anterior y, por los gráficos que hemos podido ver (y se van a mejorar) parece que será incluso más envolvente.

Colin McRae Rally 2
Género: Otro juego de carreras. Pero este podría ser increíble porque es la





El robot es uno de los mejores personajes para correr.

Primera Impresión

¡No podemos dejar de jugar con Speed Freaks! *Es lo más divertido que ha aparecido en* PlayStation *para cuatro jugadores desde* Smash Court Tennis. *Genial.*

Magia simiesca

¿Te gustaría tener pinta de orangután? ¿Te mola eso de darte golpes en el pecho? ¡Tenemos el juego perfecto para ti!

El argumento de *Ape Escape* es cosa de locos. Un malvado llamado Specter libera a unos monos del zoo para colocarles unos cascos que aumentan la capacidad cerebral y los pone a trabajar en sus ruines planes. Tu deber: rescatarlos.

Ape Escape es el primer juego que emplea únicamente los sticks analógicos del Dual Shock y del pad analógico. Además de utilizar los sticks para desplazarse, hay todo tipo de subjuegos que hacen uso exclusivo de los sticks. En un momento determinado te encontrarás remando en un bote, y tendrás que mover los sticks rítmicamente, en lugar de mover los dedos adelante y atrás como un loco. También tendrás que dirigir un coche de juguete teledirigido y un tanque. ¡Divertidísimo!

Lo mejor es que *Ape Escape* es compatible con la PocketStation. Sony todavía guarda secretos sobre su PDA, pero pronto te daremos todo tipo de detalles.

Utiliza la red para capturar a esos primates.

Esos malditos monos...



Ape Escape
Disponible: julio

Fiesta general



Los cuencos de palomitas nos encantan, claro, pero nunca los hubiéramos utilizado para barrer malos. Yo-Yo Puzzle Park nos enseña cómo...

Los japoneses están chalados en esto de los juegos. Sólo tienes que mirar *Bust-A-Move* para darte cuenta de qué estamos hablando. Pero cuando creías que los juegos no podían ser más raros, llega *Yo-Yo Puzzle Park*.

Es una especie de juego de plataformas, pero en lugar de saltar sobre los malos para hacerlos desaparecer, utilizas un cuenco para aturdirlos, los reúnes en grupitos y les envías bombas para cargártelos. Rarísimo.

Es más grande que la bocaza de nuestro Max, con cientos de niveles. Y a medida que los completas tendrás oportunidad de ir descubriendo escenarios secretos.

Hay varios *power-ups* que conseguir, como el pato que te permite volar y un flotador hinchable con forma de dinosaurio.

Pero la mejor parte de *Yo-Yo Puzzle Park* será el modo para dos jugadores. Puedes jugar con un amigo o, si no te sientes demasiado solidario, contra tu «amigo».

Nosotros pensamos jugar con él un montón. Al menos, para averiguar qué pasa exactamente con este juego.



Un jugador puede reunir a los malos mientras el otro pone las bombas.



¡Oh, qué monos! Es igual. Te los tendrás que cargar a todos...

Yo-Yo Puzzle Park
Disponible: Sí

continuación del mejor juego de rallies de la historia.

Dino Crisis

Género: Un título de aventuras en 3-D escalofriante. Desarrollado por el mismo equipo que nos brindó *Resident Evil*. Todavía no se sabe si tendrá restricción de edad, así que ya podéis cruzar los dedos y esperar que sea apto para todas las edades.

Tomb Raider 4

Género: ¡Qué te vamos a explicar de *Tomb Raider*! Seguro que ya sabes que se lanzará otro título de la serie en Navidades. Más de lo mismo, pero mejor.

Die Hard Trilogy 2

Género: No tenemos ni idea cómo será. Había sólo tres películas y las tres aparecieron en el primer juego. Entonces, ¿tratará de lo mismo? Bueno, sea lo que sea, debería ser un éxito.

Lanzamiento de PlayStation 2 en Japón

Te contamos más: La nueva súper consola de Sony se lanzará en Japón, y auguramos que se venderá como churros. Y aquí ya tendremos información sobre los primeros juegos que se lancen para ella.

FINALES DEL '99/ PRINCIPIOS DEL 2000



OMEGA

¡LLEGA MAZINGER PLAY!

¿Te gustan los juegos de tiros? ¿Y los simuladores espaciales? ¿Y el manga? ¿Y los juegos de acción? ¿Y las explosiones? Pues aquí tienes tu juego. EL JUEGO.

No nos lo podemos creer todavía. Se llama *Omega Boost*, y es lo más alucinante, rápido y pulido que hemos visto en una PlayStation.

Se trata del nuevo trabajo de Poliphony, el equipo que programó *Gran Turismo*, ¿te imaginas lo que eso significa? Pues que uno de los pocos equipos de desarrollo capaces de exprimir al 100% las posibilidades de la Play ha creado un juego de acción. *Casi ná.* Gráficos en alta resolución, más elementos en pantalla que ningún otro juego de la historia, ni un sólo cuadro por segundo perdido, efectos de luz y transparencias tan geniales que dan miedo, velocidad sin límites, enemigos compuestos por infinidad de polígonos... ¡Oh, Señor, qué juegazo! Poliphony es una de las pocas casas que tienen un Performance Analyser, el artilugio que Sony creó para sacar todo el jugo a la PlayStation. Gracias al performance, estos muchachos han sido capaces de incluir en *Omega Boost* efectos que hasta ahora creíamos imposibles: decenas y decenas de enemigos en pantalla, a cual más definido, con una inteligencia artificial impresionante, misiles por todas partes, polvo cósmico, planetas, estrellas, explosiones... Es una verdadera maravilla.

En cuanto al estilo de juego de *Omega Boost*, la verdad es que es muy difícil de definir. Si alguna vez tuviste la desgracia de jugar con una Sega Saturn, es posible que llegases a conocer uno de sus pocos buenos juegos: *Panzer Dragoon*. En *Panzer Dragoon* tu personaje iba montado en un dragón, armado con una pistola láser. Con el mando movías un punto de mira y disparabas el láser del protagonista, como en un juego de pistola, y el dragón se limitaba a ir en línea recta hacia el lugar en el que tenías el punto de mira. Si querías subir, tenías que apuntar hacia arriba; si querías ir hacia la derecha, debías apuntar hacia la derecha, etc. Además, si


Éste eres tú. Bueno, es la cara de tu robot. Tú estás dentro, y eres algo más guapo.

en lugar de disparar repetidamente mantenías el botón pulsado y apuntabas a los enemigos, aparecía sobre ellos una especie de punto de mira. Al soltar el botón, era el dragón el que escupía un montón de rayos que fulminaban a todos los enemigos que habías detectado con el punto de mira. Divertidísimo. Lo malo es que carecía de libertad total de movimiento. Podías desplazarte hacia todas partes, pero siempre sin salirte de la ruta predeterminada.

OMEGA BOOST
Disponible: junio

Bueno, pues *Omega Boost* funciona igual, pero es futurista y tienes absoluta libertad de movimiento. Manejas un robot, una especie de *mech* gigante volador. Puedes disparar con tu pistola láser, apuntando también con un punto de mira, o detectar a los malos manteniendo pulsado L1 y, al disparar, esperar a que un montón de misiles salgan de tu espalda y hagan saltar en miles de pedazos a esos indeseables... El botón L1 no sólo sirve para detectar a los enemigos, sino también para encararte directamente hacia donde están. Así no tienes que preocuparte de las cosas que tanto te molestaban en otros juegos espaciales, como *Colony Wars* o *Darklight Conflict*, en los que sólo para apuntar a un malo en movimiento tenías que tomarte seis tilas. No hay controles complicados para darse la vuelta, girar sobre ti mismo, acelerar, frenar... Nada. Tienes un turbo, ideal para escapar de situaciones difíciles; te mueves hacia donde tienes el punto de mira (que se controla mediante las direcciones del pad); y te colocas de cara a los malos con sólo pulsar L1, independientemente de que estos estén a tu derecha, a tu izquierda, detrás, debajo, encima, lejos o cerca.

El sistema de control funciona a las mil maravillas. Nunca antes habíamos visto algo tan fácil de manejar, tan versátil y rápido, tan efectivo. De hecho, incluso sobran algunos botones del mando. ¡Marcha, marcha, marcha! Gracias a L1 sólo tienes que preocuparte de apuntar y esquivar los ataques enemigos: apuntar, disparar misiles, apuntar a otros malos antes de que los misiles disparados lleguen a sus objetivos, disparar al nuevo grupo de malos, apuntar a otros, disparar antes de que los últimos exploten en mil pedazos, ver a lo lejos los cachos de chatarra del primer grupo que te has cargado, oír cómo salta en pedazos el segundo grupo justo cuando el tercero está a punto de sufrir el mismo final... Vaya, es indescriptible. Al principio puedes lanzar un máximo de seis misiles de una sola vez (el número aumenta según tu destreza en cada nivel), pero no es necesario esperar a que estos seis lleguen a su destino para lanzar otros seis: nada más disparar, la recámara de misiles se recarga y puedes volver a abrir fuego, y otra vez, y otra vez, y otra vez... ¡Nunca has visto nada tan rápido!


¡Anda, qué suerte, cinco mechs como tú! ¿Vendrán a invitarte a caramelos? Ups, pues no: están disparándote misiles. La proporción no es muy justa, ¿no?

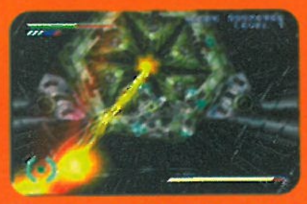

¿Alguna vez habías visto tanto elementos en pantalla? Pues imagínatelo en movimiento...


La detección automática de los misiles de rastreo es similar a la de Wipeout 2097. Y a la de Panzer Dragoon, por supuesto. Y también a la de Knife Edge, de N64. Jo, qué difícil es ser original en estos tiempos...

¡Pero no le dejes escapar, hombre! Fríelo, fríelo, fríelo.



¿Quién quiere simuladores de vuelo teniendo Omega Boost? Ace Combat 3: como no te des prisa en llegar, no te haremos ningún caso.


Este cacharro te ha tomado por pincho moruno futurista.



BOOST

LOS JEFES

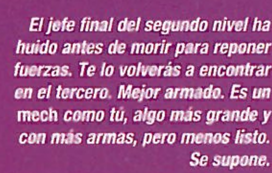
En cada nivel hay un montón de jefes y subjefes, así que nunca sabes muy bien si después de matar al que te está haciendo la vida imposible vendrá otro o se acabará el nivel de una vez por todas. Los jefes no podrían ser más grandes, ni más listos, ni más variados, ni más malos. Aquí tienes algunos ejemplos, aunque en realidad hay decenas y decenas. ¡No nos cabrían en toda la revista!



Esta araña gigante tiene un rayo que se mueve como una serpiente, estirándose y buscándote hasta dar contigo. Si te encuentra, te captura, te arrastra hasta la cabeza del bicho y te succiona la vida como si fueras un sorbete metálico de gasolina.







El jefe final del tercer nivel: una nave unas 1.000 veces más grande que tú. Si te pones encima, te dispara rayos de plasma y se comunica con satélites exteriores para que te lluevan los rayos láser. Si te pones debajo, te bombardea. Si te pones delante, te tira misiles y plasma. Si te pones detrás, todo junto. Conclusión: no te pongas en ningún sitio. Mátalo.

Éste es un gusano gigante del desierto, del mismo nivel que la araña que te acabamos de presentar. Se parece a los de Panzer Dragoon, como las serpientes de arena de la peli Bitelchús, ¿te acuerdas?



El jefe final del segundo nivel ha huido antes de morir para reponer fuerzas. Te lo volverás a encontrar en el tercero. Mejor armado. Es un mech como tú, algo más grande y con más armas, pero menos listo. Se supone.





Te persigue una araña gorda y metálica de 20 metros de diámetro. No tienes escapatoria, chavalín.



Este túnel presenta algunos problemillas, ¿no? Venga, esquiva, que tú puedes...



La sensación de profundidad de este escenario es increíble.



No creas que en el desierto sólo hay gusanos gigantes y arañas enormes: también están estos bichitos. Sí, también son como los de Panzer Dragoon, qué casualidad. Avanzan bajo tierra y, cuando están justo debajo de ti, emergen y se te suben a la chepa de la chapa.



Eso que ves en medio es tu pistola, con la vista en primera persona. Es una pasada ver cómo tu personaje mueve el brazo según el sitio adonde apuntas. ¡Y el metal del arma brilla! ¡Y se refleja la luz!

POINT BLANK 2

A PISTOLETAZO LIMPIO

Los exploradores más locos de PlayStation vuelven para desempolvar tu G-Con 45.

La verdad es que no hay muchos juegos de pistola para PlayStation. Hasta ahora, sólo *Time Crisis*, *Point Blank* y *Die Hard Trilogy* nos han permitido usar la pistola que compramos con tanta ilusión. Seguro que en más de una ocasión has pensado «¿y ahora qué demonios hago yo con la GunCon? ¿Se la vendo por cuatro duros a alguien con los tres juegos, me la como con patatas o se la regalo a mi hermano pequeño para que juegue a indios y vaqueros?» ¡Ni se te ocurra hacer nada de esto, porque aquí está el nuevo juegazo para pistola de Namco! Ya era hora, ¿no? Por desgracia, no estamos hablando de *Time Crisis 2*, porque además parece que la conversión del arcade va para largo. Se trata de *Point Blank 2*, la continuación de uno de los juegos más divertidos que han pasado por nuestra PlayStation. Venga, venga, ve enchufando la pistola...

POINT BLANK 2
Disponible: agosto

Te acuerdas de *Point Blank*, ¿verdad? En él tenías que disparar a infinidad de objetivos distintos, por lo general con ciertos toques humorísticos —como en las barracas de feria de tu pueblo—, a medida que aparecían en pantalla y antes de que se acabara el tiempo límite. *Point Blank 2*, por supuesto, se basa en lo mismo, pero con muchos más subjuegos, mucha más diversión y muchos más tiros.

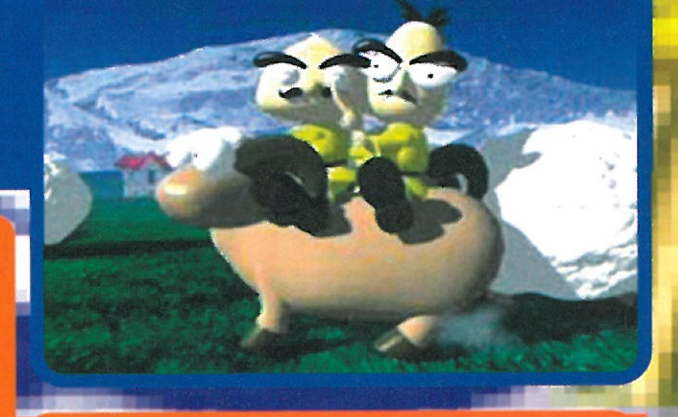
Una de las novedades es el modo de entrenamiento, muy útil para quienes no tengan experiencia en eso de pegar balazos a la tele (y tampoco viene mal para refrescar la memoria y los reflejos, entumecidos después de tanto tiempo). En este modo hallarás 11 tipos de juego diferentes, que a su vez se subdividen en unas seis u ocho pantallas cada uno. Vaya, que el modo de entrenamiento ya es por sí solo más largo y completo que la mayoría de juegos enteros.

Las otras modalidades son tres: el Theme Park (un mini juego de rol), el Point Blank Castle (para jugar solo, contra la computadora) y el Party Mode (ideal para jugar en grupos de ¡hasta cuatro personas!).

Quizá *Point Blank 2* no presenta todas las novedades que nos hubiera gustado, y gráficamente no se diferencia apenas de la primera parte, pero es mucho más largo. Se han mantenido algunos de los subjuegos del *Point Blank* original, como el de disparar a ninjas de cartón piedra, pero más de la mitad son completamente nuevos (el de destapar cartas a balazos nos encanta). En cualquier caso, y dada la sequía de juegos para pistola que hemos sufrido en los últimos siglos, *Point Blank* será un éxito rotundo. Además: ¿en cuántos juegos de pistola pueden participar cuatro personas a la vez? ¡No te lo puedes perder!

Estos dos personajillos tan curiosos también fueron los protas del primer juego. Son exploradores, y su afición es, naturalmente, explorar todo tipo de cosas y lugares. Nos recuerdan a Epi y Blas...





¡TIBURONES, QUÉ MIEDO!

Todos los niveles son encantadores, pero el de los tiburones es uno de nuestros preferidos. Uno de los personajes se encuentra en el agua agarrado a los restos de su barca hundida, y los tiburones se apresuran a saltar sobre él para zampárselo de un bocado. Tienes que evitar que se coman a tu amiguete disparando a los tiburones, pero deberás ser rápido. Muy, muy rápido.

Si uno de los tiburones se te escapa, morderá la cabeza del pobre hombrecillo una y otra vez.

Tu compañero de aventuras sale disparado...



... y viene a estrellarse contra ti.



¿A QUÉ TE APETECE JUGAR?

En *Point Blank 2* hay tantos minijuegos que te costará decidirte por uno. Al final, como nosotros, te pasarás media vida probándolos todos.

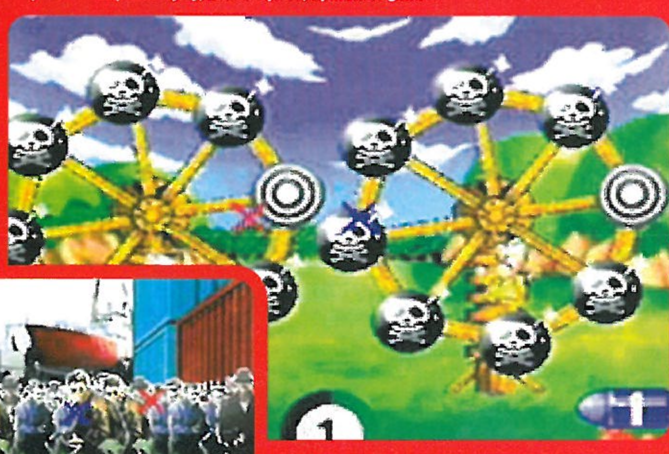


Intenta hacer blanco sobre las dianas que salen por todas partes.



Muy cómico. Dispara a los ninjas de cartón que aparecen por todas partes. ¡Pero cuidado con las geishas, a ellas no debes matarlas!

¿Crees que es difícil acertar en la diana? De hecho, es más fácil de lo que parece: espera en un punto fijo y, cuando pase, aprieta el gatillo.





El menú del juego. Bonito, ¿eh? ¿Cómo que infantil? Pues a nosotros nos gusta...

Dentro del modo Castle y desde el principio del juego puedes escoger entre estos cuatro subjuegos. Son fáciles, pero después la cosa se complica muchísimo, ya verás.



Se trata de disparar a los gángsters que hay escondidos entre esta multitud de personas. Supertruco: son los que llevan abrigo largo...



Dispara al mayor número de dianas posibles antes de que se acabe el tiempo.

Este minijuego consiste en disparar a la diana correcta. Sólo hay una verdadera, y si no aciertas en el disparo, la diana falsa explotará.





Este juego es más de retentiva y agilidad mental que de puntería. Primero se muestran todas las cartas boca arriba y después se dan la vuelta. Tienes que disparar a las parejas de personajes. Fácil ¿no?



¡SOY EL MEJOR!

Lo mejor de jugar en grupo es que hay diversos personajes entre los que escoger. La verdad es que da igual cuál elijas, porque eso no afecta nada a tu puntería, pero mola poder ser un pollo, o un perro...



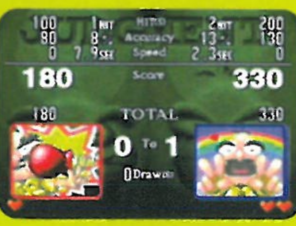
¡Y aquí están los competidores! Parece que la competición consiste en ver quién tiene más cara de tonto...



El explorador gordito ha conseguido 20 dianas. Si sigue así, seguro que gana (a ver cómo lo celebra).



Vaya, Blas ha conseguido mayor puntuación que tú en este último juego. Pero, ¡eh, un momento! ¡Vaya puñetazo!



Sólo el que gana podrá introducir su nombre en el ranking.



¡Tachaaaán! El ganador es... ¡el señor con cara de huevo!

MINI ROL

Al igual que en *Point Blank*, en el que había un modo búsqueda en el que tenías que guiar a los dos exploradores por una isla en busca de la «Gunball», aquí también hay un minijuego cómico de rol. Tú eres un pequeño caballero medieval que, caminando un día alegremente por la calle, se encuentra con el rey. El rey, que está un poco loco, te pide que busques a su querida hijita, que se perdió mientras él estaba en el baño. Todo lo que debes hacer es apuntar con tu pistola para señalar a la gente con la que quieres hablar, recoger cosas y superar algunas pruebas en el parque temático de la ciudad. Una especie de mezcla entre *Final Fantasy* y *Time Crisis*... Bueno, tendrás que verlo con tus propios ojos.

"But while I was in the bathroom, she suddenly disappeared!"-Sp

El rey te cuenta entre sollozos cómo, mientras él estaba en el baño, se escuchó un ruido y...

... al salir, ¡su hija había desaparecido!



Sports Car GT

¡Es *GT*! No, no siéntate. Se trata de *Sports Car GT*, el nuevo juego de carreras que llega a PlayStation de la mano de los mismos desarrolladores de *FIFA*. Toda un garantía. Veamos qué aspecto tiene...

No puedes esperar a la llegada de *Gran Turismo 2*, ¿verdad? No queremos desanimarte, pero piensa que todavía va a tardar varios meses en salir, así que para amenizar la espera, ¿qué te parece dar una vuelta en el nuevo juego de carreras de Electronic Arts? Si eres un verdadero fan de los coches será mejor que te abroches el cinturón y pises el acelerador de este bólido, no te defraudará.

Sports Cars GT cuenta con montones de coches, pistas y opciones, y... ¡lleva las siglas GT en el título!, pero ¿será tan bueno como *Gran Turismo*? Es difícil, pero el equipo de desarrollo es el mismo que nos brindó *FIFA '99*, por lo que así, de buenas a primeras, debería ser una garantía de éxito.

Hay multitud de opciones, de ligas, y... ¡ya, ya, eso no te interesa mucho! Tú lo que quieres es conocer todos los detalles acerca de los coches. De acuerdo, ¿qué opinión te merece un veloz Porsche 911? Pues encontrarás éste y muchos más, como un BMW, un Lister Storm, etcétera.

Esos coches se conducen a la perfección. Una vez has conseguido entrar en la clase cualificada puedes dar una vuelta en un coche GT y correr por las pistas de aterrizaje de un aeropuerto a un velocidad de 300 kilómetros por hora. Sí, las pistas son muy originales. Recorre las pistas de aterrizaje de un aeropuerto y acelera por sus anchas curvas. No debes preocuparte por si vas a chocar, todo lo que debes hacer es correr, correr lo más que puedas. Hay otra pista que transcurre en un estadio desierto por la noche y una carrera en una exuberante campiña americana.

Primera impresión

***Sports Car GT* es muy muy rápido, pero si no eres un verdadero fan de los juegos de carreras, quizá deberías esperar al lanzamiento de GT.**

Esperemos que los coches se manejen tan bien como los de Gran Turismo.

Y todo esto sólo en el modo arcade.

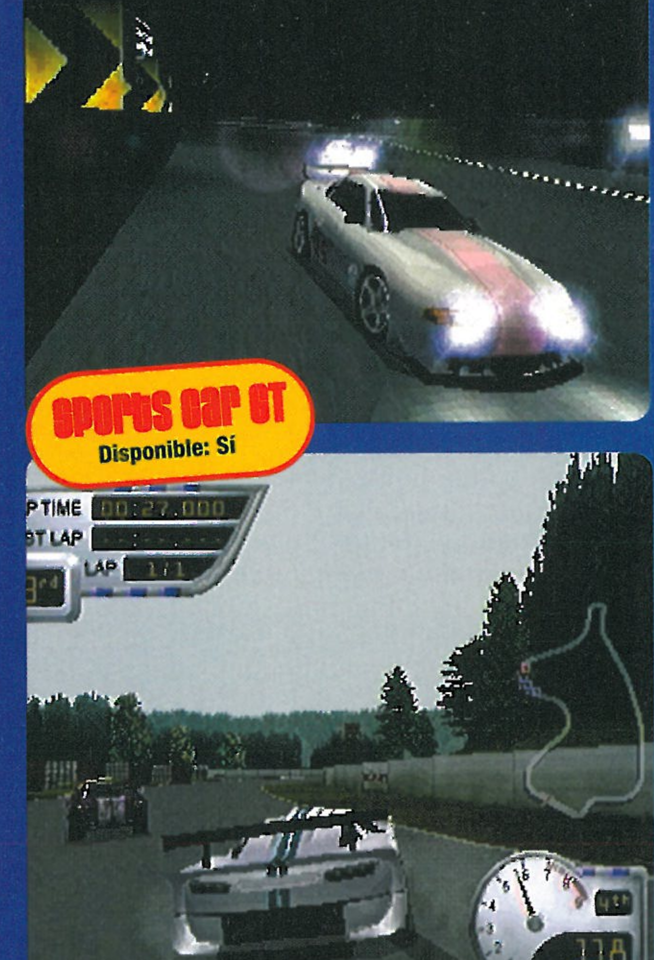
Para carreras en serio está el modo Season. Es exactamente como el modo Gran Turismo en *GT*. Empiezas con sólo 250.000 pesetas para comprar un coche y sacarle el máximo rendimiento. Para continuar, debes ganar carreras y así conseguir dinero para el coche de tus sueños que te llevará al campeonato.

Cuando hayas conseguido ser un genio en GT puedes jugar en los modos contrarreloj y para dos jugadores a pantalla partida. El modo para dos jugadores es un puntazo. Y a menos que seas un completo inútil en las carreras, *Sports Car GT* te hará gritar de alegría. No hay pendientes muy pronunciadas ni curvas de infarto. Sí, tienes que reducir, pero puedes volver fácilmente al ritmo de carrera.

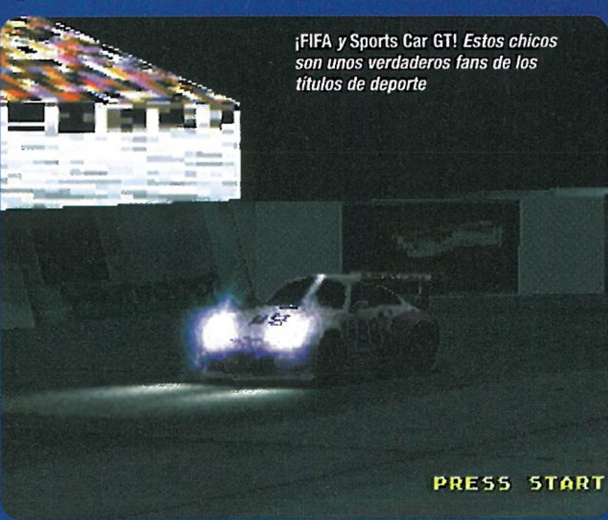
No te vamos a mentir. No es tan bueno como *Gran Turismo*. Pero si estás aburrido de *GT*, éste podría hacerte la espera de *GT2* más corta.

Los coches toman las curvas sin reducir.

Sports Car GT
Disponible: Sí



¡Mira qué marcas dejas en la carretera al derrapar! Nos encanta verlo una y otra vez.



¡FIFA y Sports Car GT! Estos chicos son unos verdaderos fans de los títulos de deporte





Estos coches parecen de mentira. Pero, a diferencia de GT y Ridge Racer, los coches están basados en modelos reales.

NÚMERO 29 YA A LA VENTA



KURUSHI FINAL
POLÍGONOS CÚBICOS

¿Un juego sin armas? Vaya. ¿Y sin escenarios realistas? ¿Ni coches, ni velocidad, ni agua, ni plataformas, ni ítems, ni enemigos...? ¿Y además es divertido? ¡No puede ser!

¿Te acuerdas de *Kurushi*? Fue el juego con el que Sony *elevó al cubo* el género de los *puzzles* en PlayStation hace un año más o menos. Y ha vuelto.

En *Kurushi Final* estás solo en medio de un mundo incomprensible y pequeño: un montón de pesados cubos, más grandes que tú, ruedan lentamente con la única intención de despachurrarte. Tú, naturalmente, tienes que apañártelas para salir sano y salvo de la situación, destruyendo determinados cubos y esquivando otros... ¡Ingenio! El ingenio y la capacidad de reacción son tus únicas armas. Y el objetivo no es acabar con el malo, hacerte rico o ser más fuerte y guapo, sino sólo... sobrevivir.

El suelo que pisas no es muy grande, y los fallos que cometas sólo servirán para que partes de ese suelo se derrumben, obligándote a actuar mejor y más rápido cada vez. La idea es conservar tanto suelo intacto como puedas, pero siempre destruyendo los cubos necesarios. Tus errores no te matan: sólo complican más la cosa. Cuanto mejor juegas, más tiempo resistes, como en *Tetris*. Pero el juego se complica sin parar, obligándote a aprender más y más rápido, sin dejar que te rindas, sin ayudas, sin sorpresas, sin hallar un fin a tanto sufrimiento. Estás solo. Nadie vendrá a ayudarte. Ningún enemigo llegará para terminar con tu triste existencia...

Abstracto, ¿verdad? Pues así es *Kurushi Final*, la continuación de nuestro juego de *puzzles* preferido. No tiene argumento, porque no hay historia que sirva para describir una idea tan simple y tan compleja a la vez. Tampoco verás nada de lo que acostumbras a encontrar en los demás juegos: ni armas, ni grandes efectos gráficos, ni texturas increíbles, ni la tira de elementos moviéndose en pantalla al mismo tiempo, ni vidas extra, ni munición, ni personajes con los que hablar, ni NADA. Sólo estás tú, frente a los cubos, en medio del vacío más absoluto.

Primera Impresión

Kurushi Final no ha innovado demasiadas cosas respecto a su antecesor, pero eso no quiere decir que sea menos bueno. Te encantará. A nosotros ya nos encanta.

Las novedades de *Kurushi Final* respecto al *Kurushi* original no son tantas como nos hubiera gustado, pero tampoco son pocas. Hay muchos más personajes, a los que accedes a medida que superas niveles, aunque todos funcionan igual. Los *puzzles* son algo más difíciles. La curva de dificultad es más pronunciada. Hay varios modos de juego, un editor de *puzzles* para que tú mismo modeles los conjuntos de cubos que quieras, más texturas diferentes... ¿Algo que no nos haya gustado?

El original tenía un modo para dos jugadores que funcionaba por turnos, y esperábamos que la secuela incluyera un modo en tiempo real, mediante pantalla partida. Pero no: ¡*Kurushi Final* ha eliminado este modo! Ahora ni siquiera puedes jugar por turnos con un amiguete. Eso sí: cada vez que gira uno de esos pesados bloques, el Dual Shock da un bote impresionante...

Si te gustan los juegos de *puzzles*, *Kurushi Final* te encantará. Si no te gustan los juegos de *puzzles*, con *Kurushi Final* empezarán a gustarte. De todos modos, recuerda: es más difícil que el primero. Sólo un poco, pero se nota.



También hallarás algunos modos nuevos, muy interesantes (como el editor de puzzles).



Esto es lo que pasa cuando dejas que el suelo se hunda bajo tus pies.

KURUSHI FINAL
Disponible: agosto



¡¡¡¡Aaaaarrrrhhhhgggg!!!!

Venga, hombre, que éste es facilito...

Ahora hay más personajes que en el primer Kurushi.

¡Vaya detonación! Lástima que no queden cubos...

¿CÓMO FUNCIONA?

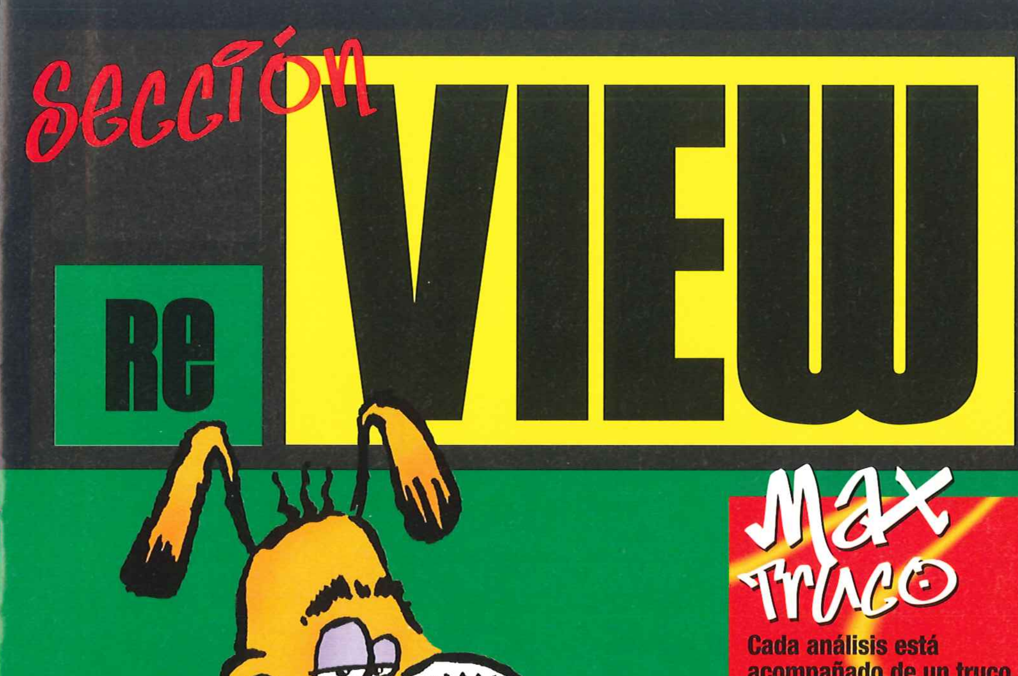
Hay tres tipos de bloques: normales (los que más), verdes y negros. La idea es que elimines todos los normales y todos los verdes, dejando caer al vacío los negros. Te diremos lo que tienes que hacer: primero señalas en el suelo un cuadrado (se pone de color azul); cuando el cubo que quieres destruir esté justo encima, detonas el cuadrado para que se ponga rojo y «funda» el maldito cubo. Los cuadrados verdes son estupendos: detonan todos los cubos que estén en contacto con ellos. Cuando detonas con el sistema anterior un cubo verde, el cuadrado sobre el que estaba se pone verde, de modo que cuando detonas ese cuadrado se «funden» los nueve cuadrados que lo rodean. Suena complicado, pero en realidad... ¡es maravilloso! Nos chifla, nos chifla y nos rechifla.



Si eliminas todos los cubos en el menor número de movimientos posibles, consigues un «Perfect». No es nada fácil, puedes jurarlo.



En realidad, el procedimiento de señalar-detonar es bastante sencillo. Lo difícil es calcular el momento exacto.



Max Truco

Cada análisis está acompañado de un truco que te ayudará a avanzar en el juego, o te comentará alguna característica relacionada con su jugabilidad para que así puedas decidir si merece o no la pena comprarlo. ¡Tope!

PREMIOS

Si un juego es particularmente bueno le concederemos uno de nuestro premios especiales. Esto te ayudará a saber fácilmente si debes invertir tu dinero en ese título. Bronce es «bueno», plata es «muy bueno», y oro... ¿A qué esperas para comprarlo?



70-79% 80-89% 90-100%

DATOS

¿Quién distribuye el juego en España?

¿Cuánto cuesta?

¿Para cuántos jugadores?

¿Qué necesito conectar a mi PlayStation?

Características

En este apartado encontrarás información sobre los rasgos primordiales del juego, como, por ejemplo, cuántos niveles tiene, el número de personajes, etcétera.

PUNTOS

GRAFICOS: 12345

¿Bonitos como una flor o feos como una patata?

SONIDO: 12345

¿Es divino cual música celestial o infernal cual martillazo en la cabeza?

JUGABILIDAD: 12345

Un dato importante. ¿Es divertido o no?

ADICTIVIDAD: 12345

No será muy alta si te pasas el juego en cinco minutos.

Aquí es donde expresamos sin reservas lo que pensamos sobre el juego. Corto, pero riguroso. Y luego lo puntuamos.

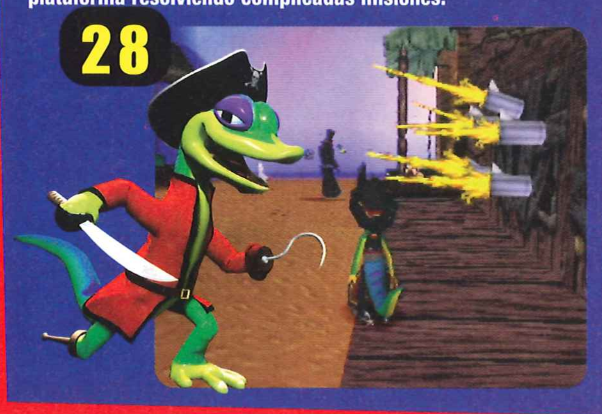


PRUEBA CON

En este apartado te ofrecemos una lista de dos o tres juegos del mismo género que el que estamos analizando para que puedas comparar y elegir el que más te convenza.

GEX: DEEP COVER GECKO

Un lagarto verde, de ojos saltones y con una tarea muuy especial: rescatar a la agente Xtra. Ve de plataforma en plataforma resolviendo complicadas misiones.



28

T'AI FU



PlayStation parece un zoo: lagartos, marsupiales, cocodrilos y ahora... ¡un tigre! Se llama T'ai Fu y lo encontrarás en un título que combina de manera brillante plataformas y *beat 'em up*. ¡Muéstranos esas garras, T'ai!

30

ANALIZADOS EN ESTE NÚMERO

Gex: Deep Cover

Como cualquier lagarto que se precie, Gex tiene la sangre fría, pero en su última aparición demuestra ser además un taimado superespía con cualidades nada propias de un vulgar reptil.

A TODO EL MUNDO le gustan los juegos de plataformas. Ya sea en *Croc* o en *Crash*, coleccionar objetos y atizar a los malos resulta la mar de divertido. Ahora, el mismo equipo que nos obsequió con *Tomb Raider* nos ofrece un nuevo título de plataformas sensacional.

Si te gustan los lagartos y te gusta James Bond, te encantará este título. *Gex: Deep Cover Gecko* pone en tus manos a un cínico reptil que va de plataforma en plataforma encargado de una misión secreta: rescatar a la encantadora agente Xtra de las garras del eterno enemigo de Gex, el malvado Rez.

Para conseguirlo, tienes que superar un montón de niveles inspirados en el cine y en la televisión, que te sitúan en escenarios tan variados como el antiguo Egipto o la Segunda Guerra Mundial.

En cada uno de estos niveles debes realizar varias tareas para poder seguir avanzando. Estas misiones van desde buscar un tesoro escondido en el nivel de los piratas, hasta desenterrar con la cola una estatua, en los niveles con nieve.

La acción se observa desde detrás de Gex (como en *Crash Bandicoot*), pero también puedes elegir una perspectiva diferente simplemente con pulsar un botón. Por ejemplo, si lo prefieres puedes utilizar una perspectiva en primera persona y ver lo que sucede a través de los ojos de Gex.

Hay montones de niveles para todos los gustos, y cada uno de ellos presenta un aspecto estupendo. Te enfrentarás a una gran variedad de enemigos mientras saltas de plataforma en plataforma, luchando contra escarabajos gigantescos o intentado esquivar a unos cíclopes que pretenden machacarte

Los disfraces de Gex

Gex tiene un guardarropa más completo que el de todas las Spice Girls juntas. Con algunos trajes adquiere poderes especiales, como ocurre con la chaqueta para planear por los niveles futuristas. Vaya donde vaya, Gex está siempre preparado, como los buenos boy scouts.

En el futuro, los lagartos pueden volar... con la ayuda de un traje especial.



En la nieve, Gex siempre usa unas gafas muy modernas.



Gex, el gángster, lleva una gabardina y un sombrero tremendamente elegantes.

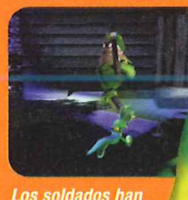
Están locos, esos malos...

Deep Cover Gecko está tan repleto de enemigos que no podrás ni mover la cola, que es justo lo que tienes que hacer para acabar con ellos. Muchas veces no basta con realizar un único golpe de cola, por lo que tendrás que retirarte y atizar un segundo golpe para asegurarte de que tu enemigo está realmente muerto.



¡El ayudante de Papá Noel empieza a tirar bolas de nieve en cuanto ve aparecer a Gex!

Cuidado con la calavera pirata.



Los soldados han estado lanzando granadas.



GECKO

con unos palos.

Los controles son muy sencillos y si un salto no te sale bien, puedes subir a la plataforma impulsándote con tu kilométrica lengua de reptil.

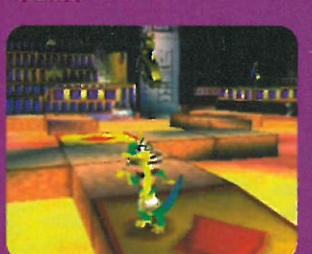
Sin embargo, *Gex 3* no es tan fácil como parece. Hay que calcular muy bien cada salto, hay algunos especialmente difíciles. Aun así, no es imposible de conseguir.

El título estará completamente doblado al castellano. Al principio los chistes tienen su gracia, pero lamentablemente, aunque Gex cuenta con más de 1.000 diálogos distintos, las bromas se acaban repitiendo demasiado a menudo. Lo mismo sucede con la música, que parece fantástica en un primer momento, pero al cabo de unos minutos te dan ganas de bajar el volumen. O de apagarlo definitivamente.

A pesar de todo, gracias a sus estupendos gráficos y a la gran cantidad de misiones encomendadas, te quedarás enganchado al pad durante siglos. Vale la pena que te lo compres.

Mundos perdidos

Estés donde estés, en un barco pirata o en el espacio interestelar, todos los niveles de *Gex* son magníficos. Y además, hay muchísimos, suficientes para mantenerte mucho tiempo entretenido. Además de los de las 21 misiones básicas, puedes encontrar todo tipo de niveles ocultos.



De perfil, como los egipcios. Gex se ha desplazado al país de los faraones. ¡Cuidado con las momias!

El futuro está aquí, y Gex está en él. Pobrecito, parece un Power Ranger.

En los niveles míticos, puedes sostenerte sobre un chorro de aire.

Cuando estás en el nivel de Egipto, al encontrar un arca se abre una zona nueva.

El Gex, el feo y el malo: aquí tendrás que esquivar los disparos.

Max Truco

Si pulsas la tecla de «salto» y al tocar tierra mantienes apretado el botón X, podrás dar un brinco enorme apoyándote en la cola. De este modo, podrás alcanzar las plataformas más elevadas.

MAX PLATA

Subjuegos

Si te gustan los títulos de plataformas con variedad de detalles, te encantarán los minijuegos de *Gex*. Te lo pasarás la mar de bien, tanto si te dedicas a cargarte focos como a dar saltitos metido en la bolsa de un canguro.



Dispara contra esos faros para que no te descubran. ¡Ya está!



Aquí, en tres minutos, tienes que destrozar tantos tanques como puedas.



Gex, ese lagarto verde, se ha metido en la bolsa de un canguro.

¡Gex es genial! Los gráficos son fantásticos y hay millones de niveles. Qué pena que los efectos de sonido no estén a la altura del resto.

DATOS

Proein

8.990 pesetas

1 jugador



Tarjeta de memoria, Dual Shock



Sin restricción de edad



Características

Niveles: Más de 21
Trajes de Gex: Un montón
Enemigos: A porrillo
Dificultad: Media







PUNTOS

GRAFICOS: 12345
Gex es fantástico y los niveles están muy bien.

SONIDO: 12345
Te aburrirás de oír los mismos chistes todo el rato.

JUGABILIDAD: 12345
Un plataformas de lo mejorcito, con millones de subjuegos.

ADICTIVIDAD: 12345
Suficientes niveles ocultos para mantenerte mucho tiempo entretenido.

Es bonito y también divertido, si no te cansas de oír chistes malos.



86 POR CIENTO

PRUEBA CON

CRASH BANDICOOT 3 ❶	*El mejor plataformas para PlayStation.*	94%
SPYRO THE DRAGON ❷	*Muy bonito, pero un pelín demasiado fácil.*	90%
ABE'S EXODDUS ❸	*Se parece demasiado a Abe's Odysee.*	88%

T'ai Fu

PLATA

Nos encanta el estilo de *Tekken*, pero también los juegos de plataformas. Ahora puedes jugar a los dos géneros al mismo tiempo con *T'ai Fu*.

TAI FU es un tigre triste. Ha sido acusado injustamente de asesinar a sus progenitores y por eso anda siempre con un humor de perros, pegándole a cualquiera que se atreva a cruzarse en su camino. Es comprensible, claro está, pero si se animara un poco, el juego saldría ganando. Sea como sea, *T'ai Fu* es un buena combinación de plataformas y *beat 'em up*, aunque quizá le falta un poco de humor.

Los buenos juegos de plataformas siempre nos han hecho reír. Crash disparaba contra manzanas, Croc daba unos gritos espectaculares, pero T'ai Fu no hace más que proferir gruñidos como «Grrrrrrr». Claro que por lo menos es educado y no va soltándose pedorretas por ahí como Abe. Pero un momento, eso tampoco está tan claro: T'ai Fu va pegándole puñetazos a la gente y les atiza puntapiés en plena cara. Después de todo, seguramente tampoco lo invitarías a merendar a tu casa.

Como ya hemos dicho, este título es una mezcla de *beat 'em up* y plataformas. En el papel de T'ai, tienes que buscar las claves para solucionar el enigma de la muerte de tus padres. Como en todos los plataformas, tienes que ir recopilando objetos, en este caso figuras de jade. Tienes que machacar a los enemigos, cargarte a los malos y realizar saltos espectaculares.

A medida que avanzas en el juego vas aprendiendo nuevos trucos. Tu habilidad principal es un espectacular combo que te permite asestar un puntapié en plena cara de tu enemigo. También cuentas con un peligroso ataque relámpago y con un salto de leopardo de efecto letal.

Todos estas habilidades te serán absolutamente necesarias si quieres derrotar a todos tus adversarios. Te encontrarás con serpientes, leopardos y algunos tipos gigantescos, entre los cuales hay un individuo al que le encanta golpearte el coco con un bate de béisbol. Aquí comienzan las similitudes con *Tekken*: para poder derrotar a los malos, tendrás que golpearles más de tres veces. Debes bloquear al enemigo y darle patadas y puñetazos hasta derrumbarlo.

Lo que le falta a *T'ai Fu* para triunfar es un poco de humor. El tigre parece una especie de Crash deprimido. Crash aprende trucos nuevos al final de cada nivel y además conduce coches y avionetas. Cuando Crash se muere nos partimos de risa, pero cuando T'ai Fu cae derrotado la pantalla se pone negra. Eso es todo. ¡QUÉ SOSO!

Sin embargo, tal como hemos dicho antes, *T'ai Fu* es un buen título de plataformas. Los niveles en 3-D son muy ricos y casi tan buenos como los del excelente *Spyro*. El tigre se desplaza por ellos como si fuese el animal más valiente de la jungla, algo que no hay que reprocharle dadas sus habilidades. Y si fuera un poco más alegre *T'ai Fu* sería geniaaal.

DATOS

- Proein
- 8.990 pesetas
- 1 jugador
- Tarjeta de memoria
- Sin restricción de edad

Características

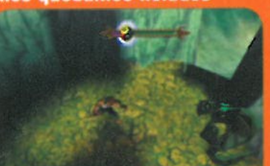
Niveles de dificultad: 2
Duración: 1 semana



T'ai Fu ha visto un gusano gigante. ¿Será una serpiente? Sea lo que sea, es muy fácil cargárselo. Sólo tienes que asestarle un buen puñetazo al maldito bicho y acabarás con él.

Acaba con esas serpientes

Al principio, *T'ai Fu* nos parecía muy fácil. Nos estuvimos riendo (un ratito) mientras aplastábamos pequeñas serpientes y plantas carnívoras. Pero nos quedamos helados cuando las serpientes agarraron unos bates de béisbol y empezaron a golpear a T'ai Fu en la cabeza. Aquí sí que te harán falta los mejores combos.


Esta serpiente no tiene bate de béisbol. ¡Uf!


No te fíes de su aspecto, éste es un tipo muy duro.

En pie de guerra

T'ai Fu se entrena para el campeonato mundial de boxeo. Esperemos que el público no se asuste.



T'ai Fu es una buena combinación de plataformas y *Tekken 3*. Tienes que golpear al jefe enemigo en el trasero más de tres veces si quieres cargártelo. Te irá bien saber que el primer enemigo se sitúa detrás tuyo y empieza a arrearte con un bate de béisbol (puedes resultar ligeramente herido) mientras que el leopardo te golpea en todo el careto. Son majetes, ¿verdad?


El leopardo le arrea a T'ai en todo el careto.


Los combos de este leopardo están muy bien.



Max Truco

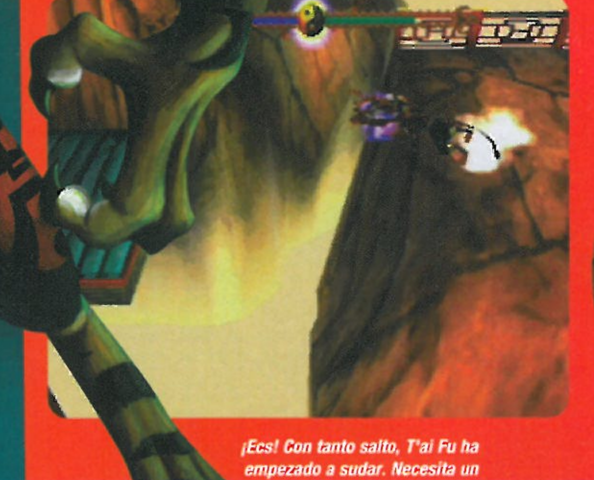
Para cargarte a los malos, lo mejor que puedes hacer es atraparlos y empujarlos precipicio abajo. Ya no volverás a verlos.





las zarpas del tigre

Observa cómo usa las zarpas este tigre. Es un as. Dando patadas altas, es mejor (casi) que Daniel, el protagonista de *Karate Kid*. Pero cuidado: si Daniel intentara competir con T'ai Fu, probablemente no se comería un rosco. T'ai Fu es un ágil felino y puede saltar y correr como un leopardo. Es magnífico.



¡Ecs! Con tanto salto, T'ai Fu ha empezado a sudar. Necesita un buen desodorante para quitarse ese resplandor violeta.

T'ai Fu, tienes que dejar de comer judías.

Atrapa a los malos y arrójalos al fuego. Está chupado.

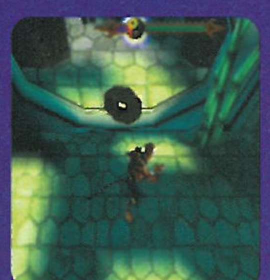
Para los saltos, T'ai Fu cuenta con tu ayuda.

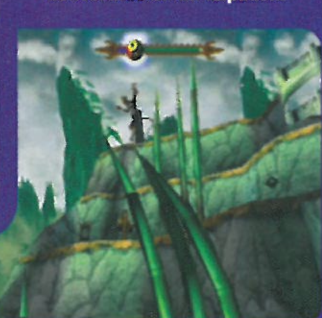
T'ai Fu es fabuloso, pero preferimos los títulos de plataformas que nos hacen reír. De lo contrario, es mejor concentrarse en una buena partida de ajedrez.



Esos lindos gatitos...

Nuestro loco protagonista viaja por todo Oriente adquiriendo objetos de jade (que no corra la voz). ¿No te parece una actividad muy interesante? Pero T'ai Fu no lo hace por diversión, sino para resolver un misterio y evitar convertirse en un felpudo...





Si quieres llegar al final del nivel, busca una moneda de oro. El capítulo de la jungla es impresionante.

PUNTOS



GRAFICOS: 12345

Los niveles no están mal y el Tigre es muy carismático.



SONIDO: 12345

La música es bastante mala.

JUGABILIDAD: 12345

Andar aplastando serpientes no es para morirse de risa, pero tiene su gracia.

ADICTIVIDAD: 12345

Hay un montón de niveles, aunque no es demasiado difícil.

No es para morirte de risa, pero está muy bien ir de plataforma en plataforma golpeando todo lo que se interponga en tu camino.

86 POR CIENTO

PRUEBA CON

AKUJI THE HEARTLESS 1	Un T'ai Fu *terrorífico.*	98%
CRASH BANDICOOT 3 2	Un T'ai Fu *cómico.*	93%
HERCULES 3	Un T'ai Fu *soso.*	61%

Rugrats

La dichosa musiquilla. Los gemelos que babean. La pesada de Angélica. Nos encantan los Rugrats. ¡Hasta Chuckie nos cae bien!

SI HAS VISTO los dibujos animados *Aventuras en pañales* ya sabrás que los Rugrats son geniales. Si eres un crío son una fiesta. Si ya eres todo un muchachote siguen siendo fantásticos. Pero si ya estás crecidito... bueno, pues siguen estando muy bien. Por desgracia, el juego no está a su altura. Qué lástima. Pero a pesar de esto, quizás no sea tan mala idea llevártelo a casa.

El peor defecto de *Rugrats* es su tamaño. Si te imaginas que *Final Fantasy VII* es un camión enooorme y *Tomb Raider 3* un autobús de dos pisos, entonces *Rugrats* es un insignificante triciclo. Sí, ya sabemos que sus protagonistas son bebés, pero no tendría por qué ser «un juego de niños». Lo hemos completado sin ningún problema en dos horas y lo único que nos ha supuesto cierto esfuerzo son los saltos. Estas partes son un pelín difíciles porque los controles son más bien engorrosos y la cámara va de un lado a otro. En vez de situarse detrás del personaje, como en *Tomb Raider*, la cámara se mueve sin cesar. Así puedes ver sus caras en algunos momentos del juego, lo que en principio no es una mala idea. Pero, de hecho, funciona tan mal que los controles cambian todo el tiempo. Una vez tras otra te encuentras desorientado hasta que la cámara te alcanza. Lo peor es cuando, por ejemplo, te encuentras haciendo equilibrios encima de una pila de cajas o sobre los estantes del supermercado: te parece que vas a perder el control en cualquier momento.

Según nos han informado, este juego está dirigido a chavales de entre cinco y quince años. ¡Y un pimiento! A lo mejor pretendían que *Rugrats* atrajera a un público de todas las edades, pero es imposible. El juego es demasiado sencillo para entretener a los chavales que dominan títulos como *Tekken 3* y *Gran Turismo*, y es demasiado enrevesado para los jugadores más jóvenes. La única forma en la que el juego funciona es si los padres se sientan con los más pequeños y les echan una mano de vez en cuando. Si pretendes regalárselo a tu hermanito o hermanita y tienes el tiempo necesario para ayudarle, adelante. De lo contrario, te llevarás un buen chasco.

y de regalo... ¡un cacho!

El objetivo de *Rugrats* es encontrar las doce piezas del *puzzle*. Están esparcidas a lo largo de los 15 niveles del juego. Sin embargo, no tienes que ir de un lado a otro localizándolas. Eso sería súper aburrido. Obtienes una pieza cada vez que completas un nivel normal o uno extra. ¡Genial!

Completa niveles como éste y obtendrás una pieza del puzzle.

Accedes a los niveles en distintos puntos de la encantadora casa de los Pickles.

una panda de meones

Es probable que conozcas a estos mequetrefes mejor que nosotros, puesto que no tenemos el tiempo que dedicaríamos encantados a ver la serie (bueno, a veces lo hacemos). De todas formas, aquí están los protagonistas de *Rugrats*, todos interpretando su papel a la perfección.

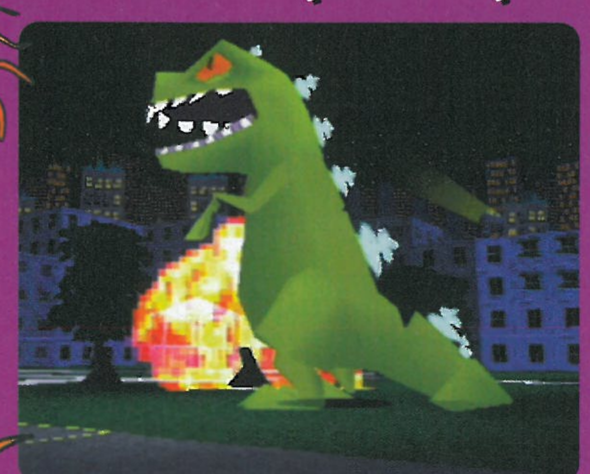
Tommy tiene que guiar a Chuckie a través de un laberinto. Pero el sendero está custodiado por un ganso algo enfadado.

Los gemelos trotan con su veloz triciclo. Al final tienen que dar un salto prodigioso y aterrizar en el sitio preciso.

Haz saltar a Angélica en el momento adecuado y mandará al pobre Chuckie por los aires. ¡Es Superman!



Sólo apto para canijos



Nuestras más sinceras disculpas. Nos encantaría que nos gustase *Rugrats*, pero no es así. Es, curiosamente, demasiado fácil y difícil al mismo tiempo. Sin embargo, existe una receta para que el juego funcione: juntamos a un adulto con un niño de unos cinco años, añadimos ligeros toques de sabia orientación por parte del primero y... ¡Voilà! El niño va a alucinar paseando a sus ídolos de sus dibujos animados preferidos. Es cierto que los más pequeños de la casa lo van a disfrutar. Si les gustará más o menos que un episodio de *Aventuras en pañales* ya no es de nuestra incumbencia.

DATOS

- Proein
- 7.990 pesetas
- 1-4 jugadores
- Pad analógico
- Sin restricción de edad

Características

Niveles: 15
Personajes jugables: 6
Secciones extra: 4
Modos de juego: 4

Niveles extra

Hay diversos niveles extra a lo largo del juego. Pueden aparecer después de finalizar un nivel normal o sin previo aviso. El campeonato de minigolf es el más divertido de todos, pero también puedes tomar parte en la carrera por las galletas contra la bruja de Angélica. Echa un vistazo a las sorpresas escondidas.



Corretea por el parque y recoge las monedas antes de que se te acabe el tiempo. Las piernecillas de Lil harán horas extraordinarias.



Otros niveles extra incluyen recoger huesos con el perro Spike y enviar a Tommy a la caza de un huevo.

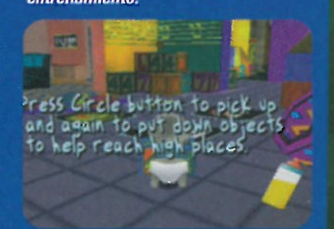
Tres modos de juego

Para que el juego parezca más completo, se han diseñado tres opciones. La primera es el nivel de entrenamiento; la segunda, el juego; y por último está la sección de minijuegos, que es un mejunje de los niveles extra organizado como un multijuego aparte. Un montón de gente jugando al minigolf suena bien, y de hecho es bastante divertido. Pero es un pelín simple, por lo que deja de parecer tan original.



La parte principal del juego tiene lugar en la casa de los Pickles.





También hay minijuegos. Uno de ellos es el minigolf. Los principiantes empezad con el nivel de entrenamiento.

Max Truco

Saltar es mucho más complejo de lo que tendría que ser, porque la cámara no para de girar. Utiliza siempre R1 en los saltos. Te permitirá situar la cámara detrás de ti y te centrarás con más facilidad.

Es un juego demasiado básico. Incluso le hemos encontrado un par de defectos. La verdad es que es una lástima.

PUNTOS

GRAFICOS: 12345

Las caras dan un poco de miedo. Pero los Rugrats son así.

SONIDO: 12345

La música está lograda.

JUGABILIDAD: 12345
Más para pequeñajos (con ayuda) que para muchachotes.

ADICTIVIDAD: 12345
No es lo bastante largo. Lo acabamos en dos horas.

Los más pequeños estarán hipnotizados (¡son los Rugrats de verdad!), pero no es apto para mayores de 7 años.



60 POR CIENTO

PRUEBA CON

CRASH BANDICOOT 3 ①	*El mejor juego de plataformas hasta ahora.*	93%
SPYRO THE DRAGON ②	*Bueno, pero se acaba demasiado pronto.*	90%
GEX 3D: ENTER THE GECKO ③	*Un buen plataformas, pero un poco tosco.*	80%

R-Type Delta

A excepción de *Pong*, los orígenes de los videojuegos, como tales, se remontan a los títulos de matar marcianitos. Pero no pienses que este género se ha quedado anticuado, todavía le queda cuerda para rato.

LOS *SHOOT 'EM UP* tradicionales son juegos para locos. Suelen gustar a tipos completamente chalados que disfrutan sobreexponiendo sus ojos, sus oídos y sus sesos a más acción de la aconsejable. Por tanto, lo mejor será que expliquemos lo que son los *shoot 'em up* (juegos de disparos) a los recién llegados a PlayStation y que quizá quieran evitar ser hospitalizados. (Lo que, sin duda, recomendamos si se da el caso).

Todo era mucho más sencillo en los orígenes de los videojuegos. Sabías a lo que atenerte con *Space Invaders*. Unos alienígenas pequeñitos bajaban por la pantalla sistemáticamente mientras tú les disparabas. Podías protegerte detrás de unos búnkers. Y eso era todo. Pero con el tiempo, los programadores de juegos pensaron que sería una buena idea atosigarte con más y más fuego enemigo y, para compensar, concederte una mayor artillería. Al final, estos juegos han acabado convirtiéndose en un paseo descabellado bajo un torbellino de explosiones, balas, láseres y misiles. ¿Divertido? SIN DUDA. Pero se trata de una diversión muy peculiar, en la que te ves sometido a un auténtico infierno.

En fin, lo que queremos decirte es que si eres nuevo en esto de PlayStation, procura enterarte de qué va el juego (por un amigo o en la tienda) antes de comprarlo porque una de dos, o te va a encantar o no te va a gustar nada.

Y ahora, para todos aquellos a los que os guste este tipo de juegos, prestad atención porque os espera un festín. Los creadores del juego —que no se han alejado mucho de la fórmula original de *R-Type*— han preparado una nueva variación del tema. Puedes elegir entre tres naves diferentes, cada una con su propia esfera de «fuerza». Los nueve niveles del juego tienen cada uno tres modalidades de dificultad distintas e incluyen una buena dosis de oleadas de ataques alienígenas, *power-ups* y jefes enemigos de formas y tamaños de lo más variopinto. La novedad más importante, con diferencia, es el hecho de que los decorados están en 3-D (aunque la jugabilidad sigue produciéndose en un estricto 2-D). Esto permite que las intros de los niveles sean ligeramente más atractivas y que las explosiones y los efectos especiales del juego tengan una mayor profundidad. Y poco más hay que añadir. Si te gustan estos juegos, te parecerá una maravilla. Si no, lo más seguro es que te quedes sin saber qué pensar acerca de este título.

PLATA

Naves muy completas

Las naves que controlas en *R-Type Delta* son estupendas. Hay tres y cada una de ellas tiene un repertorio de armas diferente. Esto se traduce en que el título puede jugarse de tres maneras un tanto diferentes dependiendo de tu elección. Por consiguiente, aunque el juego sea bastante corto, podrás entretenerte con él varias veces.



El siempre útil R9. El módulo sirve también como medio de ataque.



El R13 tiene un módulo que se despega y te hace el trabajo él solito.



El RX. El módulo es una ventosa que se pega a los objetos. Muy metódico.

Loco de atar

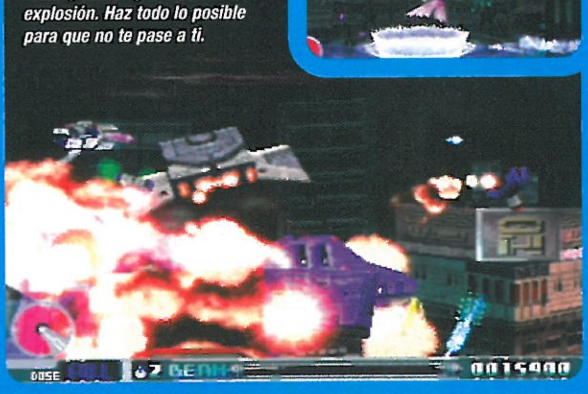
Como mejor se disfruta de *R-Type Delta* es con un televisor grande y a todo volumen. Tan alto que lleguen a temblar las paredes de tus vecinos. La razón es que, a veces, la acción es tan intensa que es capaz de dejarte atolondrado. El sonido de los disparos es ensordecedor y las explosiones de que eres testigo cuando destruyes a uno de tus grandes enemigos son indescriptibles. Venga, dale caña al volumen.

Esta enorme pieza de basura espacial te lo pone difícil a la hora de alcanzar con tus disparos al enemigo.


No es precisamente una sopa de pescado, ¿no? Carga tus armas y dispara.



Bueno, ESO sí que es una explosión. Haz todo lo posible para que no te pase a ti.



Max Truco

Siempre que te encuentres con un jefe enemigo, fíjate en la dirección por la que aparece y no dejes de controlar todos y cada uno de sus movimientos. Es entonces cuando has de procurar que tu módulo de «fuerza» esté en el sitio oportuno en el momento preciso.



Bajo el peso de los jefes enemigos

En determinados momentos de los niveles, las pequeñas oleadas de naves agresoras dejan paso a unos enemigos más grandes y más peligrosos. Sin previo aviso, te verás de repente frente a una enorme masa metálica portadora de más armas que un ejército regular. Te mostramos aquí a algunos de los aterradores monstruos contra los que vas a topar.



Éste es un hueso duro de roer. Mejor no te quedes atrapado debajo de él.



Has de disparar a todas las partes del armazón de este robot gigante en forma de serpiente.

Ojo con ese arma de explosiones múltiples.

Dispara desde la nave

¿Quieres armas inteligentes? Pues bien, ***R-Type Delta*** es el juego ideal para conseguirlas. Láseres enormes, descargas eléctricas bestiales, ondas expansivas increíbles, misiles, módulos que se despegan y se lanzan de cabeza contra el enemigo y pequeñas esferas que te protegen. Y esto no es más que el comienzo. Se trata, sin duda, del ***shoot 'em up*** mejor armado de todos los tiempos.

A medida que vayas avanzando, conseguirás armas más potentes. ¡Mira, que maravilla! Un láser súper grande. ¡Mola!



No hay forma de evitar esa onda expansiva. Ten cuidado con esos malditos alienígenas.



Un cañón láser de tres vías no es algo como para tomárselo a la ligera. ¡Shhhh!

Nos han gustado todos los juegos *R-Type*. Es verdad que éste es muy parecido a los demás, pero todo indica que hay que tomárselo en serio.

Utiliza la fuerza

Según sea la nave que elijas, obtendrás una «fuerza» determinada, diferente a la de las otras. Esta fuerza es el módulo que va acoplado a la parte delantera de tu nave. Es el mismo artilugio que puedes lanzar para atacar al enemigo frontalmente. Dispones de tres fuerzas (normal, ancla y tentáculo) que desempeñan cada una de ellas una función diferente.



Envía tu nave hacia la parte posterior y hará el trabajo por ti.



Acciona el arma y déjala volar. Qué espectáculo tan bonito. Aaah...



Por suerte esta bestia feroz te ayuda.



Está claro que ese de ahí no es un tipo muy simpático. Si te encuentras con algo como esto en el juego, ¡DISPARA!

DATOS

- Sony
- 7.490 pesetas
- 1-2 jugadores
- Tarjeta de memoria, Dual Shock
- Restricción de edad: Sin confirmar

Características

Niveles: 9
Naves: 3
Niveles de dificultad: 3



PUNTOS

GRAFICOS: 12345
En 3-D y muy llamativos. Algunos niveles llenos de acción espectacular.

SONIDO: 12345
Sube el volumen al máximo. Hará explotar tus oídos (en el buen sentido).

JUGABILIDAD: 12345
Disparos a la manera clásica procedentes del abuelo de todos los *shooters*.

ADICTIVIDAD: 12345
Es siempre lo mismo con estos juegos. Se acaban en un abrir y cerrar de ojos.

Un magnífico **shoot'em up** *tradicional. Aunque, no presenta novedades espectaculares.*



82 POR CIENTO

PRUEBA CON

G-DARIUS 1	*Muévete de lado a lado y dispara.*	70%
XEVIOUS 3D/G+ 2	*Una versión en 3-D de un viejo clásico.*	58%

Tank Racer

¿Qué tienen en común los tanques y las carreras? Pues tanto como la nocilla y el bacalao. Pero así es *Tank Racer*, ¡de locos!

¡GUAU! Por segunda vez este año tenemos la oportunidad de encasquetar un par de obuses en el trasero del enemigo, adelantarle y alcanzar la meta mientras nos partimos de risa frente al espejo retrovisor. La primera vez fue con *Rollcage*, que era una pasada, y ahora con *Tank Racer* aunque, por desgracia, no es tan divertido.

El objetivo del juego es el mismo en ambos juegos. Compites con tus colegas por pistas disparatadas al tiempo que les lanzas cohetes, minas y obuses. Pero si fueras *Rollcage*, *Tank Racer* sería tu hermano pequeño. No es tan emocionante, y su banda sonora, de un gusto pésimo, llegará a ponerte de los nervios.

No es que *Tank Racer* sea un completo desastre. La verdad es que en ciertos momentos puede resultar muy divertido. Las pistas son estupendas. Puedes irrumpir con tu tanque en estanques de patos o lanzarte como un loco por un tobogán de agua en un parque de atracciones. Y, como es lógico, a la policía no le hará ni pizca de gracia tus payasadas, por lo que intentará detenerte bloqueando la carretera. Pero, ¡qué importa! ¡Estás en un tanque! Embiste sin miedo a todo lo que se interponga en tu camino, y ya está. ¡Ja, ja, ja!

Tank Racer sería la mar de divertido si las carreras fueran entretenidas, pero llegan a aburrir. Tus adversarios están desperdigados. Empiezas el último y los vas adelantando uno a uno hasta que llegas a encabezar la competición. No se disputa nunca una lucha de última hora y a tres bandas por llegar el primero.

De todos modos, adelantar a los tanques enemigos es más complicado de lo que pueda parecer a primera vista. Te pasarás un buen rato intentando situarte de la octava a la séptima posición y, cuando la alcances, recibirás un obús como una casa por la espalda. Saldrás dando vueltas como una peonza, pero al contrario que en *Rollcage*, no hay un botón para volver a la posición correcta. Deberás trazar una circunferencia enorme con tu tanque, lentamente, para dar la vuelta. ¡Imperdonable!

Tus rivales son unos tipos muy molestos. Incluso si estás situado detrás de ellos, se las ingenian para machacarte hasta verte dando tumbos. Deben tener ojos en la nuca o algo parecido, porque pueden girar sus torretas para apuntarte por detrás y descargar en toda tu cara. El problema es que si tú intentas hacer lo mismo que ellos te arriesgas a perder el control del vehículo pues al mirar atrás no puedes ver hacia dónde te diriges.

Es curioso, *Tank Racer* sería un buen juego... sin los tanques. Ha cometido el error de contar con vehículos demasiado realistas, por lentos y pesados, que pecan de no poder girar con agilidad en un juego de carreras. Es divertido, pero *Rollcage* le lleva varias vueltas de ventaja

PlayStation MAX BRONCE

¡Maldito obús!



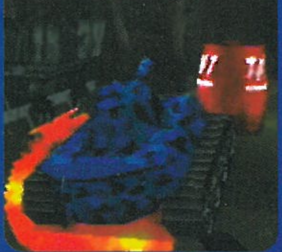
Los otros tanques reaccionan como si hubieran pasado por encima de una ramita.

¡Un momento! Lo normal sería que los obuses de *Tank Racer* fueran tan potentes que hicieran papilla todo lo que se interpusiera en su camino, pero ¡nada de eso! Parecen bolas de algodón y causan el mismo daño. ¡imperdonable!

Los obuses son tan pésimos que parece que vayan a rebotar en los tanques enemigos. ¡Queremos grandes explosiones!

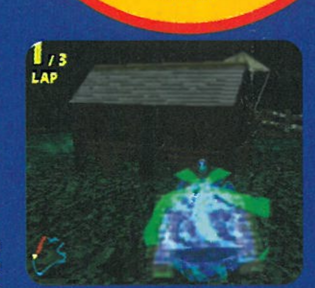
Tiene buena pinta, pero se mueve como una rana coja. Y para colmo no puedes guardar la partida entre una pista y otra.

Apisonadora



¡Rápido! Giro de 180 grados. Uf, no parece que giros de 180 grados y tanques congenien muy bien que digamos.

Lo mejor del juego es cuando topas con obstáculos en tu camino. Los arrollas y te quedas tan pancho. Coches aparcados, entradas, portones, incluso edificios, puedes aplastarlo todo. De todas formas, ojo con los barriles de TNT y las minas.



Era una zona muy bonita y tranquila antes de que llegaran los tanques y lo pusieran todo patas arriba.

¿Pantalla partida?

Los gráficos del modo para dos jugadores son terribles. La aparición de los escenarios es tan mala en pantalla partida que apenas puedes ver a dónde vas. Aun así, dispararle a tu colega unos cuantos cohetes por la espalda es de lo más placentero. ¡Brrrroooum!



Necesitas ser un diplomado en la conducción de tanques para poder tomar estas curvas. ¡Ni siquiera puedes verlas!



¡Ojalá hubiera comprado unos faros antiniebla la última vez que fui de compras!



A por todas

No hay modo de dos jugadores sin una partida *deathmatch*, así que aquí la tienes. Hay algunos *pick-up* geniales, como el que envía un mensaje por radio a un alienígena para que se cargue a tu rival. Sigue sin ser tan bueno como *Rollcage* y vuelve a mostrar esas súbitas apariciones del escenario tan horribles.



Los campos de batalla deathmatch son tan vastos que es como jugar al escondite cargado de obuses.

Tendrás que rociar a tus colegas con montones de obuses antes de que sean declarados perdedores.



Un día en el parque

Los circuitos están muy bien, pero el mejor es el del parque de atracciones. Es como si todas las atracciones de Port Aventura estuvieran unidas en una sola. Puedes chirriar dando vueltas en norias gigantes y lanzarte por toboganes de agua. ¡Chof!



Ovejita negra, ¿tienes algo de lana? ¡No, cuando estoy a punto de ser aplastada!



¡Caramba! Psicodélico.

¡Qué guay! Éste es el mejor nivel de todo el juego. Lástima que no haya más toboganes de agua.



No sigas a los tanques, toma atajos.



Max Truco

Arrollarlo todo puede ser muy divertido, pero te hace disminuir la velocidad. Si ves un rebaño de ovejas, ¡evítalas! Ahorrarás tiempo y siempre podrás cargarte a tu colega para compensar.

DATOS




- Virgin
- 7.990 pesetas
- 1-2 jugadores
- Tarjeta de memoria, Dual Shock
- Restricción de edad: Ninguna

Características

Pistas: 22
Tanques: 4
Modos: 3
Duración: Dos semanas

PUNTOS



GRAFICOS: 1 2 3 4 5
El modo para un jugador es genial, pero en pantalla partida es espantoso.

SONIDO: 1 2 3 4 5
Melodías débiles y bastante malas con estruendos retumbantes.

JUGABILIDAD: 1 2 3 4 5
Contiene montones de pistas difíciles por las que ir dando resoplidos.

ADICTIVIDAD: 1 2 3 4 5
Destruir pueblos es divertido, pero los tanques son demasiado lentos.

Una versión lenta de Rollcage por el mismo precio. Con todo, es muy divertido.



PRUEBA CON

ROLLCAGE	❶	*Caos de carreras atronadoras.*	79%
RAPID RACER	❷	*Corre a toda velocidad en un barco genial.*	72%
RUNNING WILD	❸	*Todavía más raro que los tanques de carreras.*	41%

Street Fighter

Ya deben ser unas 20 las secuelas y actualizaciones de *Street Fighter* desde que apareciera el primer juego allá por 1989. ¿No es suficiente?

COMO ENTUSIASTAS que somos de la serie *Street Fighter*, esperábamos que *Street Fighter Alpha 3* fuera sensacional. No nos ha defraudado. Este título rezuma calidad por los cuatro costados.

Veamos primero las estadísticas. Dispones de 31 luchadores a los que puedes acceder desde el principio del juego, más otros tres ocultos en el modo World Tour. Entre ellos están tus favoritos de siempre, Ryu y Ken, Sagat y Chun Li, personajes nuevos como Karin, R Mika, Juli y Juni, y —resurgiendo de las cenizas del prehistórico *beat 'em up Final Fight*— Cody. Se trata de la clásica mezcla de poderes especiales y puntos débiles, donde destacan por su fortaleza Ken, Ryu y el relativamente nuevo Akuma.

Las novedades más frescas de esta entrega son el modo World Tour (en el que acumulas puntos extra cada vez que ganas una lucha) y la posibilidad de elegir entre tres estilos de lucha diferentes. Se llaman «ismos» y cada uno de ellos presenta sus propios mecanismos de control. A-ismo está pensado para el ataque, Z-ismo para la defensa y V-ismo es una especie de equilibrio entre los dos anteriores. ¡Deberás practicar hasta la saciedad para llegar a dominarlos!

La baza más importante de *Street Fighter* ha sido siempre la increíble sensación de lucha que transmite. Los luchadores reaccionan a la perfección a tus órdenes y puedes crear movimientos y combos muy complejos. Ejecutar una acción que logre acabar con un duro adversario sienta tan bien como levantarse el día de tu cumpleaños. Los jugadores controlados por la CPU son difíciles de vencer, pero no imposibles. Con paciencia puedes eliminarlos a todos. También tienes la opción de aumentar la velocidad de las ya de por sí luchas ultrarrápidas.

Invita a un colega a jugar con *SF Alpha 3* y entrarás en una dimensión totalmente nueva. Los cortos tiempos de carga, los gráficos geniales y los diferentes modos de lucha (como el modo de entrenamiento y uno en donde puedes luchar sin barras de energía) te permitirán pasar un montón de horas jugando sin que llegues a aburrirte. Es un excelente título para un jugador y una pasada si te enfrentas a un colega. *Street Fighter Alpha 3* es, sin lugar a dudas, el mejor *beat 'em up* de todos los tiempos. Bueno, exceptuando *Tekken 3*.



¡Menudo entrenamiento!

***Street Fighter Alpha 3* es un juego monstruoso. Te llevará meses llegar a dominar todos los personajes. El modo de entrenamiento es fundamental para adquirir práctica con un luchador antes de ponerte a combatir de verdad. Básicamente, todo lo que golpeas aquí es un saco de arena móvil, por lo que tienes todo el tiempo del mundo para perfeccionar tus combos y lucirte ante tus colegas.**

10 golpes... no está mal. Sigue practicando hasta conseguir ejecutar el legendario combo de 53 golpes.



El famoso puñetazo del Dragón Llameante, que pudimos ver por primera vez en Super Street Fighter II, es toda una gozada.



Lanza bolas de fuego cuando juegues como Ken, Ryu o Akuma. Cuando tus adversarios salten para esquivar la bola de fuego, suéltales un Puñetazo de Dragón para que salgan volando por los aires.



¡Menudo final! Luces por todas partes.



Los derribos son iguales que los de SFA2.

La historia de los luchadores

Cada uno de los luchadores de *SF Alpha 3* pertenece a un clan. Estos grupos se diferencian por las disciplinas (movimientos especiales) que pueden ejecutar sus luchadores. Por ejemplo, el grupo más habitual, Shotokan, reúne a todos los que tienen un combo Puñetazo de Dragón/Bola de Fuego (como Ken y Ryu). Los fanáticos de la serie *SF* reconocerán estos movimientos tan famosos y se emocionarán con semejante sentido de la historia.



Un combo muy fácil de 11 golpes realizado por el maestro de los ganchos a la cara Tiger. Este movimiento va muy bien para dejar atontado a tu adversario.





Vaya pasada de juego. Su aspecto no es nada del otro mundo, pero es tan largo como un pozo sin fondo.

Lucha con furia

El mejor movimiento del juego es el Demonio Furioso. Cuando encarnes a Akuma, Súper Akuma o al Malvado Ryu, pulsa Puñetazo Ligero, Puñetazo Ligero otra vez, Adelante, Patada Ligera y Patada Fuerte. ¡Devastador!

Te presentamos el movimiento Demonio Furioso con todos sus efectos. Es capaz de barrer de un solo golpe la mitad de la barra de energía de tu contrincante.



DATOS



- Virgin
- 7.990 pesetas
- 1-2 jugadores
- Tarjeta de memoria, Dual Shock
- Restricción de edad: Sin confirmar

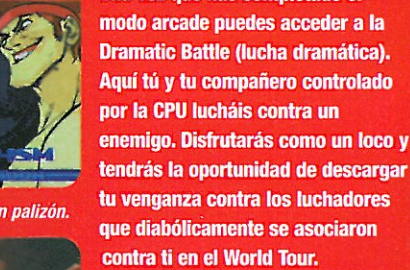
Características

Personajes: 31
Luchadores ocultos: 3
Modos: 8

¡Melodrama!



A Adon le espera un buen palizón.



Una vez que has completado el modo arcade puedes acceder a la Dramatic Battle (lucha dramática). Aquí tú y tu compañero controlado por la CPU lucháis contra un enemigo. Disfrutarás como un loco y tendrás la oportunidad de descargar tu venganza contra los luchadores que diabólicamente se asociaron contra ti en el World Tour.

La variedad de combos que puedes realizar cuando cuentas con dos luchadores es increíble.

Me recostaré en mi silla y dejaré que luche Ryu.



La vuelta al mundo

Por cada combate que ganes en el modo World Tour obtendrás más habilidades y experiencia, las cuales conservarás cuando pases al modo Vs para que puedas aporrear a un adversario que vaya confiado.



Has conseguido una nueva habilidad. Sigue así...

PUNTOS





GRAFICOS: 12345
Los mejores gráficos en 2-D que puedas encontrar.



SONIDO: 12345
Crujidos de huesos mezclados con melodías de lo más alegres.

JUGABILIDAD: 12345
Sensacional. Asombroso. Magnífico. ¿Te quedas con la copla?

ADICTIVIDAD: 12345
34 personajes, mogollón de tácticas. ¡Te llevará meses llegar a dominarlo!

Esta vez sí. La cima de los juegos de lucha en 2-D, capaz de rivalizar con el todopoderoso título Tekken 3.

96 POR CIENTO

PRUEBA CON

TEKKEN 3	❶	*Pero bueno, si es TEKKEN 3. Más claro agua.*	98%
SF ALPHA 2	❷	*Unos cuantos retoques y sería la bomba.*	88%
X-MEN VS SF	❸	*Montones de luchadores, pero algo flojo.*	72%

BLOODY ROAR 2

El primer juego *Bloody Roar* introducía la idea de transformarte en una bestia temible para destrozar a tu enemigo. Ya está de vuelta y con animales nuevos.

SI UN *beat 'em up* quiere destacar hoy en día, tiene que ser de uno de estos tres tipos: inmensamente jugable, como *Street Fighter* o *Tekken*; muy sangriento, como *Mortal Kombat*; o tener un reclamo publicitario, como *Pocket Fighter*. Un *beat 'em up* que cuente con una o más de estas características tendrá éxito y será, por lo general, un buen juego.

Bloody Roar 2 tiene en cuenta estos tres aspectos. Evidentemente, la idea principal del juego (y la única) es tu capacidad para transformarte en una bestia. Cada uno de los diez personajes tiene un *alter ego*, que es siempre un animal muy peligroso. El repertorio de bestias disponibles va desde los típicos lobos y tigres hasta conejos y murciélagos, todos ellos con una amplia gama de movimientos especiales muy sangrientos. Todos los personajes cuentan con un súper movimiento, que se ejecuta a través de una combinación bastante complicada de botones. Estos movimientos son muy espectaculares y causan muchísimo daño a tu adversario.

Resultaría casi imposible analizar *Bloody Roar 2* sin mencionar a *Tekken 3*, un juego mucho más fluido y sutil, aunque los movimientos de *Bloody Roar 2* son más ostentosos y fantásticos. Otro factor muy importante en los *beat 'em up* actuales es que permiten realizar combos contra tu adversario y, en este sentido, *Bloody Roar 2* es perfecto. Algunos son fáciles de ejecutar, pero si tu intención es llevar a cabo los más impresionantes tendrás que practicar mucho. Por desgracia, *Bloody Roar 2* no presenta un modo de entrenamiento, lo que constituye, seguramente, la única pega del juego.

Hay muchos personajes ocultos, a los que puedes acceder al completar el juego con personajes diferentes, como en *Tekken*, y cada uno de los luchadores tiene su propia bestia particular. Te llevará tu tiempo obtenerlos a todos y gracias al excelente modo Vs tendrás meses y meses de diversión asegurada.

MAX PLATA

Max Truco

Si tienes encima a tu adversario cuando estás en el suelo, transfórmate en bestia al levantarte. De este modo, conseguirás una defensa instantánea.



La bestia que has en ti

¡Cuánta fiera suelta! Esto puede convertirse en una auténtica carnicería. Te puedes transformar en murciélago, conejo, lobo, topo, reptil y una especie de animal gatuno, con lavados de cara y miaus incluidos. ¿A ver..., en qué me podría convertir?



¡Este conejito ha comido muchas zanahorias!



¡Ufff! Qué asco... ¡Un abrazo! ¡Aplástalo!

Enjaulado

Bloody Roar 2 presenta un área de juego típica, delimitada con vallas. Esto permite la ejecución de algunos combos estupendos, ya que puedes golpear a tu adversario durante un buen rato sin que caiga fuera del cuadrilátero. En otras palabras, puedes hacerle muchísimo daño. Las vallas que rodean el terreno de lucha sólo se pueden romper si acabas con tu adversario con un súper movimiento. ¡Qué emocionante!



Un movimiento de desnuque muy feo... y fíjate en la valla del recinto... ¡no hay escapatoria posible!



Salsa de tomate

Bloody Roar 2 se vale de la sangre para potenciar los movimientos, más que para causar espanto. Y es que si eres un tigre de 2 metros de alto y con buenas zarpas, no resulta extraño que rasgues la piel a tu contrincante al mínimo movimiento que ejecutes. Quizá deberías pensar en cortarte las uñas de vez en cuando.



¡Sangre por todas partes! Por suerte, no es de verdad. Este no es el típico conejito que sale del sombrero, ¿verdad?

Temporada de combos

La mejor manera de impresionar a tus colegas es dejándolos clavados con un señor combo de golpes múltiples. Con los combos más fáciles puedes llegar a realizar entre cinco y seis golpes, mientras que con práctica y unos dedos ágiles puedes ejecutar hasta 30 golpes con un solo combo. La mayor parte de los súper movimientos incluyen un montón de golpes, así que intenta combinarlos con un combo normal para alcanzar el máximo potencial en tus ataques y llevarte, de regalo, unos cuantos puntos.

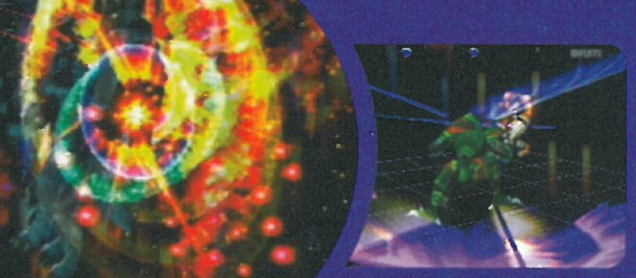


24 golpes... no está mal... sigue intentándolo. ¿Ves esa barra de energía roja? Indica cuánto daño ha causado el combo que acabas de ejecutar.

Este juego es una pasada. La posibilidad de transformarte en una bestia feroz y salvaje con tan sólo pulsar un botón es todo un puntazo.

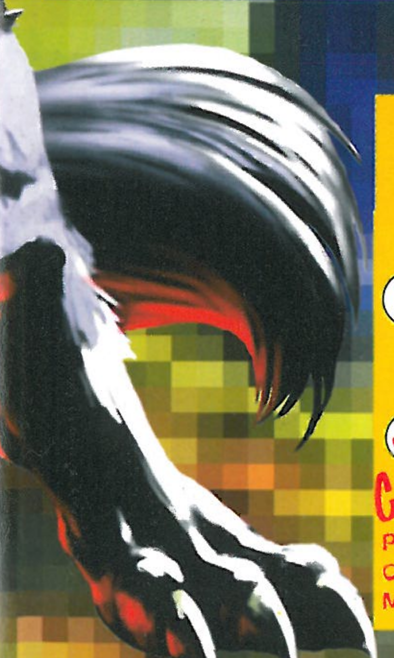
¡Súper bestia!

Cada una de las bestias tiene su propio repertorio de movimientos especiales. No es algo nuevo, desde luego, pero además de estos movimientos especiales cada personaje tiene un súper movimiento particular. Son increíbles y cuando los ejecutas... bueno, dejaremos que estas imágenes hablen por sí solas.





Estos súper movimientos son realmente asombrosos. Sin embargo, si no logras acertar, perderás toda tu fuerza de bestia de una sola vez. ¿Merece la pena el riesgo? Bueno, a juzgar por la pinta de estos movimientos, ¡sí!



DATOS

- Virgin Interactive
- 7.990 pesetas
- 1-2 jugadores
- Dual Shock, Tarjeta de Memoria: 1 bloque
- Restricción de edad: Sin confirmar

Características

Personajes: 9
Ocultos: 1
Modos de juego: 6

PUNTOS

GRAFICOS: 12345
Mejores que Lara en bikini.

SONIDO: 12345
Siente el crujir de los huesos y las explosiones.

JUGABILIDAD: 12345
Buena, pero nada del otro mundo.

ADICTIVIDAD: 12345
No te durará hasta que aparezca *Tekken 4*, pero sí lo suficiente.

Éste es uno de los mejores juegos de lucha, ensombrecido sólo por la falta de un modo de entrenamiento.

89 POR CIENTO

PRUEBA CON

TEKKEN 3 ❶	*El mejor juego de lucha.*	98%
SF EX PLUS ALPHA ❷	*El primer miembro en 3-D de la serie SF.*	90%
BLOODY ROAR ❸	*Su secuela es mucho mejor.*	80%

CIVILIZATION II

MAX PLATA

¿Vencer a un montón de tribus y dominar el mundo? ¡Qué tontería! Sí, pero no con *Civilization II*.

CIVILIZATION II está considerado, hoy en día, como uno de los mejores juegos para PC que se hayan hecho nunca. Es cierto, no tiene un aspecto muy llamativo, debido a su básica perspectiva isométrica, ni presenta una excelente banda sonora. Ni siquiera cuenta con una protagonista de lujo. La mayor baza de *Civilization II* es su jugabilidad, te proporcionará horas interminables de diversión. Desde el momento en que lo cargas te das cuenta de que no estás ante un juego clásico cualquiera. La gran variedad de opciones de que dispones, antes incluso de empezar a jugar, te facilita sobremanera la tarea de prepararte para la batalla: elección de tribu, estilo de construcción, nombre y nivel de actividad bárbara, por nombrar sólo unas pocas.

Cuando empieces a jugar verás que no se trata tan sólo de construir un ejército y lanzarse al ataque. Has de cuidar, también, de tus propios ciudadanos. Lo que implica la toma constante de decisiones, de hecho, la auténtica clave del juego. ¿Construyes mercados y bibliotecas para tus ciudades, o mejoras la efectividad de los soldados y armas de tus ejércitos? La elección es tuya. Para ganar el juego has de conquistar el mundo o colonizar otro planeta construyendo tu propia nave espacial.

La principal recriminación que se le puede echar en cara a *Civilization II* es que tienes que estar guardando la partida constantemente. ¡Y cada vez que lo haces ocupas 10 bloques de tu tarjeta de memoria! Con todo —si te armas de paciencia y dispones de una tarjeta de memoria enorme— es un título estupendo.

Dinero, dinero, dinero

La gestión del dinero es (evidentemente) muy importante en *Civilization II*. De hecho, podría llegar a ser una de LAS consideraciones más importantes a tener en cuenta. Básicamente, dispones de tres factores que puedes cambiar a lo largo del juego siempre que lo creas oportuno. Son los índices de impuestos, ciencia y lujos, los tres muy importantes y que precisan de un buen equilibrio entre ellos. Si lo consigues, el mundo será tuyo.



Que te sirva de aviso. Si te gustan los juegos sencillos, ni te acerques.

¡Hay tanto por hacer!

¡Hay tantos elementos en *Civilization II* que no tenemos espacio suficiente para hablar de ellos! Tendrás que descubrir por ti mismo todo lo concerniente a temas como las relaciones diplomáticas, los diferentes gobiernos, tipos de terreno, tipos de unidades, manipulaciones del territorio, Maravillas del Mundo, transporte, alianzas y mucho, mucho más.

El juego va de descubrimientos y la consecución de una sociedad más civilizada.

Te presentamos a Lincoln. Este presidente americano te aconsejará siempre que lo requieras.

Al principio te puede resultar algo difícil acostumbrarte a este juego. Pero si lo consigues te fascinará.

Como los barcos que navegan por la noche, estos barcos también navegan, sólo que de día. Bueno, mejor pasemos a otra sección...





- Proein
- 8.990 pesetas
- 1 jugador
- Tarjeta de Memoria
- Sin restricción de edad

Características

Tipo de juego: **Estrategia**
Niveles de dificultad: **6**

PUNTOS

GRAFICOS: 12345
Demasiado pixelados y gruesos.

JUGABILIDAD: 12345
Inferior en comparación con su homólogo para PC.

SONIDO: 12345
Melodías agradables y excelentes sonidos de batalla.

ADICTIVIDAD: 12345
No podrás dejarlo.

Civilization II *es bueno, pero podría haber sido mejor.*



PRUEBA CON ❶ THEME HOSPITAL *Suena fatal, pero es genial* 83% ❷ THEME PARK *Deja mucho que desear.* 62% ❸ WARCRAFT 2 *Tiene un aspecto horrible, pero te absorberá.* 82%



Darkstalkers 3

Los *beat 'em up* coloristas y de dibujos animados inundan las arcas de PlayStation. Y ahora llega otro... *Darkstalkers 3*.

SE TRATA DE otro *beat 'em up* en 2-D donde montones de chiflados de aspecto salvaje intentan sacarse los ojos los unos a los otros con movimientos especiales y ejercicios acrobáticos que, francamente, son disparatados. Aunque pueden llegar a ser muy divertidos. Para que te hagas una idea de lo chalados que están los personajes de *Darkstalkers 3*, imagínate a un rey egipcio que envuelve a sus contrincantes con vendajes o a una mujer-abeja que cubre a sus enemigos con miel antes de picarles en el trasero. De locura, ¿verdad? Además los luchadores tienen una amplia variedad de movimientos especiales, que se activan utilizando los botones de las «fuerzas oscuras», por regla general, los botones laterales.

Todo esto suena muy bien, ¿verdad? Es cierto que los desarrolladores han conseguido que el juego se asemeje mucho al cómic, lo cual es estupendo y hay montones de personajes y movimientos, pero, por desgracia, en conjunto es un poco flojo. No es rápido ni detallado, ni tan divertido como *Rival Schools* y *Pocket Fighter*, pero a pesar de todo no es malo.

No hay mucha acción característica de un *beat 'em up*, ¿verdad? Bueno, en realidad sí, pero no es lo suficientemente buena.


Es un beat 'em up en 2-D. Pero no ha conseguido desbancar a Street Fighter.


Eso parece un horrible ataque giratorio. ¡Excelente!


¡Se está quemando! ¿Es un chico o una chica? Es difícil de saber entre tantas llamas.

BOMBAS FUERA

El movimiento especial de Hood consiste en unos proyectiles intensificadores del dolor que salen disparados desde su falda. Sí, te parecerá cursi, pero no desestimes su poder. Si no quieres acabar el juego antes de tiempo, no permitas que te rocen ni un pelo.



SIENTE EL LADO OSCURO

Cuando invocas a las «fuerzas oscuras», te queda muy poco tiempo para acabar con tus adversarios. Todo es muy espectacular y se mueve demasiado rápido. Así que no pierdas el tiempo.

Hey, ESO es injusto: ¿Quién decía que las armas estaban permitidas?

DATOS

- Virgin
- 7.990 pesetas
- 1-2 Jugadores
- Tarjeta de memoria,
- Restricción de edad: A partir de 11 años

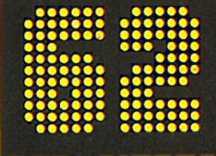
Características

- Luchadores: 18
- Movimientos especiales: ¡La tira!
- Niveles: 7 en modo Arcade
- Duración: Dos semanas

PUNTOS

GRAFICOS: 12345	JUGABILIDAD: 12345
De dibujos animados, pero ni de lejos como los de Disney.	Algunos de los movimientos especiales están bien, pero no es *Tekken 3*.
SONIDO: 12345	ADICTIVIDAD: 12345
La música es floja.	Alquílalo durante el fin de semana, quizás.

Un buen intento, pero se queda en eso...



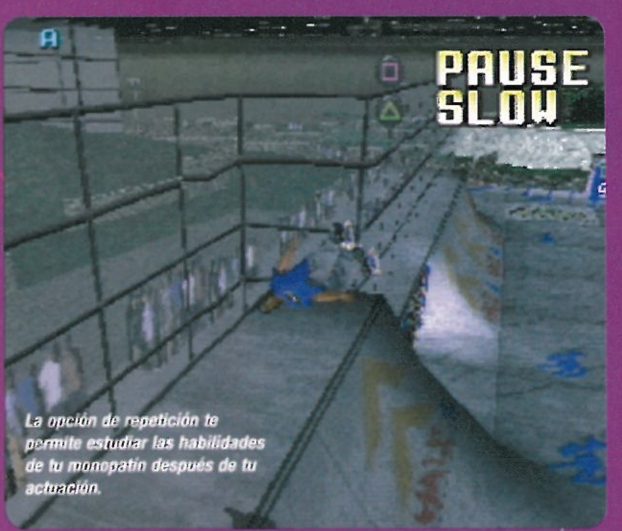
POR CIENTO

PRUEBA CON ❶ TEKKEN 3_*El rey.* 98% ❷ RIVAL SCHOOLS_*No tiene nada que ver con las típicas peleas escolares.* 86% ❸ DEAD OR ALIVE_*Un poco violento para ser sinceros.* 82%

Street Sk8ters



Las pistas se van complicando a medida que avanzas por los niveles.



La opción de repetición te permite estudiar las habilidades de tu monopatín después de tu actuación.



Las diferencias entre las tablas son muy sutiles. Escoge una tabla y automáticamente se te asignará un patinador.



Cada patinador tiene sus propias habilidades, así que escógelos con cuidado.


No podrás patinar demasiado rápido por los charcos de agua, será mejor que saltes.

Un juego con un montón de calles y un tropel de fabulosos patinadores.

Sin duda, el título es algo estrafalario. Pero el juego, aunque no es una pasada, puede llegar a resultar divertido. Una grata sorpresa.

Veamos, los gráficos no son espectaculares, los escenarios son algo toscos, y, aunque no se mueven mal, ni de lejos son una obra de arte. Todo esto, y la limitada variedad de ejercicios acrobáticos de los personajes al principio del juego, transmite la sensación de que el título, en conjunto, no es demasiado prometedor. Pero si tienes paciencia y le dedicas algo de tiempo acabarás gritando de alegría mientras realizas los movimientos más retorcidos y radicales que te puedas imaginar. A medida que vas progresando en el juego, adquieres nuevas habilidades sobre el monopatín, al tiempo que vas descubriendo nuevas rutas por las que circular, y aparecen niveles nuevos y más divertidos. Ya ves, no es *Cool Boarders 3*, y puede que sea un poco tosco, pero *Street Sk8ters* resulta ser un juego bastante entretenido después de todo. ¡Qué sorpresa tan agradable!


Mantener el equilibrio sobre un carril requiere tiempo y práctica, pero vale la pena.





POY POY 2

¿Te has planteado alguna vez cómo sería tener una cabeza seis veces más grande de lo normal? Pues descúbrelo con *Poy Poy 2*.

Vaya, la nieve ya se ha fundido, ¡con lo bien que te lo pasabas lanzando bolas gigantes de nieve a tus amigos! Pero no te preocupes, hombre: *Poy Poy 2* está aquí.

Sí, así de sencillo. ¡El objetivo del juego es lanzar cosas a tus colegas! La diferencia es que aquí cuentas con enormes objetos que causan grandes destrozos. Puedes llegar a pasártelo en grande aplastando a todo el mundo con troncos, pingüinos, etcétera.

Es un caos de colorido y dibujos animados, pero te avisamos, *Poy Poy 2* es aburridísimo si juegas solo. ¡Reúne a tus amigos y verás como cambia, es estupendo!

Si tienes algún juego de la serie *Bomberman* o el *Poy Poy* original, no te recomendamos que compres este juego, pero en caso contrario llévate *Poy Poy 2* a casa. Es el juego más loco al que jamás habrás jugado. Ahora perdónanos, nos vamos a lanzar un par de sillas por la redacción.

PUNTOS 85%



«¡Ay, que con eso te sacarás el ojo!» ¡Qué raro, nadie se queja!

Bonito lugar, sí señor, lástima que sea tan peligroso.

Los clásicos y divertidos niveles de nieve: ¡acción resbaladiza con bolas de nieve! ¡Cómo nos gusta!



NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

¡Otro *NFS*! ¡Genial! Pero..., ¿es peor que el anterior? ¿Qué clase de broma es ésta?



En NFS: Road Challenge *hay un concesionario con coches de las mejores marcas, pero para comprar algo decente necesitarás mucho dinero...*

CUALQUIERA que haya cargado alguna vez en su consola un *Need For Speed* estará deseoso de saber cómo es la nueva entrega de la serie. Cada *Need For Speed* siempre ha sido muchísimo mejor que los anteriores, y era de suponer que *NFS: Road Challenge* no rompería tan sana costumbre... Pero lo ha hecho.

El nuevo *NFS* cuenta, por supuesto, con todas las características que nos encantaron de la tercera parte —*NFS: Hot Pursuit*—, y además ofrece algunas novedades, pero el conjunto no es en absoluto suficiente. Aquí volverás a tener tras de ti a un montón de coches patrulla intentando sacarte de la carretera a empellones, y los agentes volverán a gritarte de mil formas distintas que pares el coche, y tú volverás a escapar por el primer atajo que pilles para que no te multen, y una vez más estarás al volante de los deportivos más caros y lujosos del mundo, y el tráfico te hará la vida imposible, y provocarás accidentes... Sin embargo, todo eso ya lo vimos en *Hot Pursuit*, ¡queremos más!

Y más son los daños de los coches, en tiempo real, que se abollan y deforman según cómo y dónde te la pegues... Pero todavía queremos más.

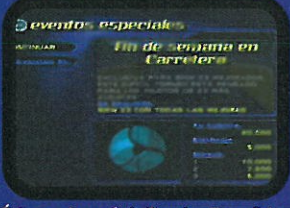
Y más vuelve a ser el tráfico, más abundante, variado y dinámico que el de la tercera parte. Los coches que vienen de frente te pitan con la bocina como locos cuando ven que te acercas a toda velocidad, y cuando estás muy cerca, pegan un volantazo para no chocar, y se abollan, y su motor arde... Pero queremos más.

Vaya porrazo. Muy bonito, sí señor.





Ésta es la vista más alejada del coche. Te permite ver gran parte del escenario, pero se pierden cuadros por segundo.



Éste es el menú de Eventos Especiales. Hasta que no tengas dinero suficiente para pagar la entrada y comprar un coche, no podrás acceder a ninguno de los Eventos (como en Gran Turismo*).*



Las calzadas rurales están muy mal empedradas. Tu Dual Shock dará algún que otro bote.

Y hay más: muchos más coches que en los juegos anteriores, más modernos, más caros... ¡Pero sigue fallando algo!

El motor de gráficos 3-D es el mismo que el de la tercera parte de *Need For Speed*, pero retocado para soportar más elementos en pantalla y una mayor extensión de terreno representado. Lo malo es que, con estos retoques, el juego es visualmente idéntico al anterior y, en funcionamiento, mucho más lento. Los cuadros por segundo se ralentizan mucho cuando hay varios coches en pantalla, algo imperdonable en un juego de carreras a estas alturas. Es como jugar a *Need For Speed III* con la mitad de cuadros por segundo. ¡Vaya gracia!

Sin embargo, los gráficos no son lo peor, sino la jugabilidad. Al aumentar la lista de modos de juego y coches disponibles, Electronic Arts también ha tenido que aumentar los tipos de conducción. Y en lugar de mejorar los estilos de conducción de *NFSIII*, ha mantenido ese estilo en los mejores coches de la nueva entrega y ¡ha empeorado la conducción de los coches menos importantes! Eso quiere decir que los coches accesibles desde el principio son poco menos que incontrolables; y para pasártelo pipa como con cualquiera de los que tenías desde el principio en *NFSIII*, aquí tienes que ganar un montón de dinero.

Sí, se ha incluido dinero. Otro error imperdonable. Empiezas el juego con 20.000 unidades, y con eso sólo puedes comprar un BMW Roadster y poco más: chatarras con ruedas, tan manejables como una tortuga boca abajo. Después de ganar un montón de carreras con tu montón de hojalata, tendrás dinero suficiente para comprar un coche *normalito;* con el que deberás ganar muchas otras carreras para conseguir comprarte un deportivo de verdad. Aunque cuando llegue ese momento, lo más probable es que ya te hayas hartado del juego.

Por supuesto, si te armas de paciencia, conseguirás hacerte con vehículos de las mejores marcas del mundo: Porsche, Mercedes, BMW, Ferrari, Aston Martin, Jaguar, Lamborghini, Chevrolet..., aunque lo más probable es que sufras un ataque de urticaria antes de librarte de tu primer coche. En definitiva, no nos parece acertado lanzar un juego con las mismas virtudes que su antecesor y con miles y miles de nuevos defectos. Un fracaso total. Una oportunidad perdida. Una verdadera lástima.

¡Corre, maldito cacharro! ¡Corre!

Lo más divertido de *NFS: Road Challenge* es el modo Persecución. Los coches patrulla comenzarán a perseguirte en cuanto cometas la más mínima infracción: invadir el carril contrario, adelantar a un coche de policía, exceder el límite de velocidad, provocar 40 ó 50 accidentes de tráfico por segundo... En fin, que te multarán por todo eso que nuestra directora suele hacer en la autopista sin darse cuenta.

Vaya. Tenías que chocar justo con uno de ellos...



Parece que esos coches patrulla pretenden decirte algo. No te pongas nervioso y... ¡acelera!



Si te ponen otra multa, tus días como conductor temerario habrán acabado, chaval.



DATOS

- Electronic Arts
- 8.490 pesetas
- 1-2 jugadores
- Tarjeta de memoria, Dual Shock, Analógico
- Sin restricción de edad

Características

- Modos de juego: Cinco
- Circuitos: Siete
- Niveles de dificultad: Tres
- Vistas: Tres

PUNTOS

GRAFICOS: 12345
Algo peores que los de la tercera parte y a dos o tres cuadros por segundo.

JUGABILIDAD: 12345
Terrible. Ni punto de comparación con el *NFS* anterior.

SONIDO: 12345
Psí, psá. Al menos las voces están traducidas.

ADICTIVIDAD: 12345
Insistirás porque te has gastado un montón de dinero al comprarlo.

Una de las mayores decepciones de nuestras decepcionadas vidas.



PRUEBA CON ❶ GRAN TURISMO *El rey indiscutible* 98% ❷ RIDGE RACER TYPE 4 *El arcade perfecto* 97% ❸ NEED FOR SPEED III *Muchísimo mejor que éste, en todos los aspectos.* 81%

Guardian's Crusade

Los juegos de rol están muy de moda últimamente, y *Guardian's Crusade* ocupa un lugar privilegiado. ¡Bien hecho!

La sed de juegos de rol está haciendo estragos por todo el país. Después del genial *FFVII*, todos queremos más, aunque lo que llegue a veces no sea tan bueno.

Guardian's Crusade es otro título que trata de convertirse en el nuevo *FFVII*, pero se queda en el intento.

De todos modos, esto no significa que sea un mal juego, sólo que se acerca más a *Breath of Fire III* que a *FFVII*.

Los gráficos son pobres, la definición un poco primitiva, y no hay paisajes dignos de mención. Pero tranquilos, los gráficos no son horrendos ni tampoco destrozan el juego, simplemente no lo mejoran. La cámara puedes controlarla en todo momento, lo cual es de gran ayuda porque los edificios a menudo se ponen de por medio.

Como en casi todos los juegos de rol, tienes puntos de fuerza, puntos mágicos y puntos de experiencia que aumentan a medida que vas ganando batallas. Cuanto más altos mantengas los niveles de estas puntuaciones, más fáciles te resultaran las batallas que tengas que librar. Si *Final Fantasy VII* era la estrella de los juegos de rol, *Guardian's Crusade* no se queda muy atrás, por lo que podemos decir que es un muy buen juego por méritos propios. ¡El problema es que la competición por ser *el mejor juego de PlayStation* es francamente dura!

BRONCE



Como juego de rol, está entre los más decentes, pero no llega a ser como FFVII, ¿No? No, por supuesto que no.



¡Será borde! ¿Me está llamando estúpido, o qué? Yo leo «mushísimos livros». Las historietas de Spiderman son fantásticas.



¡Mucho merodeo y mucho ir de un lado para otro! Siempre pasa lo mismo con los juegos de rol.

DATOS


Sony


N/D


1 jugador

Tarjeta de memoria


Sin restricción de edad

Características

Merodeo: Mogollón
Puzzles: La tira
Luchas casuales: ¡Sí!

GRAFICOS: 12345 | JUGABILIDAD: 12345
SONIDO: 12345 | ADICTIVIDAD: 12345



70 POR CIENTO

Si te acabaste FFVII, quizá también te guste Guardian's Crusade. *No está nada mal.*

BLOODLINES

Si hace 6 años *Speedball* era el juego favorito de tu hermano mayor, ¿por qué nos llegan tostones como *Bloodlines* hoy en día?

La primera impresión que transmite *Bloodlines* invita a la esperanza. Gracias a un modo de entrenamiento bien presentado, consigues acostumbrarte a una jugabilidad bastante peculiar, por no decir simple. A continuación, viene el juego de verdad. Básicamente, se trata de una competición deportiva futurista que combina juegos de patio como el *corre que te pillo*, o el *tú la llevas*, con una buena dosis de violencia. En resumidas cuentas, así es *Bloodlines*.

En esencia tienes que tocar cuatro puntos de carga mientras das esquinazo a tu adversario. Existen varias armas, *power-ups*, tácticas y habilidades que debes llegar a dominar. Además, hay diferentes escenarios, que van aumentando en dificultad conforme avanzas en el juego.

Al principio, puedes escoger entre siete personajes diferentes, pero además hay tres personajes ocultos. Tanto el sonido como las voces contribuyen a crear ambiente, y los gráficos son muy adecuados.

Por desgracia, el simplismo de su jugabilidad hace que pronto resulte un juego aburrido y sin gracia; y es que hay muy pocas diferencias entre los distintos niveles. Si lo que quieres es gastarte el dinero en juegos de deporte futuristas, mejor hazte con *Dead Ball Zone*.

¡Bonito traje! ¡El look de los 70 está haciendo furor!

Los juegos de deporte futuristas a menudo son un tostón.

Algunas partes del juego están logradas, pero no hay nada nuevo. ¡Así están las cosas!



Sería genial una buena pelea para variar, pero este juego hace que resulten aburridas. ¡Una lástima!

DATOS

Sony
6.990 pesetas
1-4 jugadores
Tarjeta de memoria, Dual Shock
Sin restricción de edad

Características

Mallas elásticas: Mogollón
Peinados cutres: Bastantes
Argumento flojillo: Por supuesto

GRAFICOS: 12345 | JUGABILIDAD: 12345
SONIDO: 12345 | ADICTIVIDAD: 12345



44 POR CIENTO

¡Está más chupado que la tabla de multiplicar del 1! ¡Dadme un viejo Amiga y Speedball II *cuando queráis!*



UEFA Champions League

¡Viva, otro juego de fútbol! Elige a tu equipo favorito: el Manchester United, el Arsenal, el Inter de Milan, el Bayern de Munich... ¡Tú decides!

¡Escucha, esto es importante! Si eres un fan de *Michael Owen's WLS*, ni se te ocurra comprarte *UEFA Champions League*. Porque son muy parecidos. Bueno, éste es algo mejor que el de Mr. Owen, (¡uf Imagínate que fuera peor!). Los controles son más fáciles de manejar y los pases son mucho más rápidos. Sin embargo, no es ni la mitad de bueno que *FIFA '99* o *ISS Pro '98*.

Como hemos dicho, este título es mejor que *WLS*. La música de la Champions League suena igual que en la tele, y es tan envolvente que te da la sensación de estar participando en algo muy especial. Incluye todos los equipos y jugadores de la competición de este año y a todos los ganadores de la Copa de Europa desde años atrás. ¡Incluso le gustará a tu padre!

La mejor parte del juego son los lanzamientos de falta. Si te hacen una falta fuera del área podrás lanzar el balón con efecto. ¡No hay nada más satisfactorio que ver la pelota volar por encima de un portero desesperado!

Pero, a pesar de todas estas mejoras los jugadores todavía corren demasiado lentos y tienes que calcular a la perfección el tiempo de las entradas y los tiros. ¡Grr!

Si eres un fan de la Champions League te encantará. Nosotros nos quedamos más que satisfechos con *FIFA* y *ISS*, gracias.

PUNTOS 81%

La pantalla de estadísticas es realmente aburrida. Pulsa start ahora mismo. ¡Adelante!

Los estadios son estupendos. Lástima que los jugadores sean tan pequeños.

El portero pierde la fuerza. ¡Pero qué está pasando! El delantero parece que vaya a caerse.

ULTIMOS LANZAMIENTOS

Un repaso de los títulos analizados el mes pasado.

Astérix
7.990 pesetas
1 jugador
Tarjeta de memoria
Restricción de edad: Ninguna
Un título que combina las plataformas con la estrategia. Puede que resulte un pelín demasiado fácil, pero... ¡su protagonista es Astérix!
73%

Global Domination
7.990 pesetas
1 Jugador
Tarjeta de memoria
Restricción de edad: Ninguna
Parecido a *Risk*. Te habrán chamuscado con un arma nuclear antes de que hayas conseguido orientarte en este juego que te propone conquistar el mundo.
50%

Granstream Saga
6.990 pesetas
1 Jugador
Dual Shock, Tarjeta de memoria
Restricción de edad: Ninguna
Diversión japonesa. Un juego de rol que te sitúa en una isla flotante que está a punto de estrellarse. Presenta combate arcade en vez de estadísticas. (¡Guay!) Diversión y aventura aseguradas.
77%

Kensei: Sacred Fist
8.490 pesetas
1-2 Jugadores
Dual Shock, Tarjeta de memoria
Restricción de edad: Ninguna
¿Un contrincante de *Tekken*? No, de hecho no. Pero *KSF* es un verdadero juego de lucha en 3-D (puedes mirar a los rivales desde atrás. ¡Hurra!), con un inteligente sistema de bloqueo que permite realizar todo tipo de movimientos. Muy impresionante, pero demasiado lento para convertirse en el rey de los juegos de lucha.
83%

Metal Gear Solid
9.490 pesetas (Premium Pack 13.900 pesetas)
1 Jugador
Dual Shock, Tarjeta de memoria
Restricción de edad: A partir de 15 años
¡Fino como la seda! Nunca has jugado a un título como *MGS* porque transcurre en la clandestinidad. ¡Tienes que moverte a hurtadillas por una base secreta y... ¡es EXCELENTE! Un poco corto, pero es «el mejor juego de PlayStation de todos los tiempos».
95%

Populous: El principio
7.990 pesetas
1 Jugador
Dual Shock, Tarjeta de memoria
Restricción de edad: Ninguna
Un simpático simulacro de dios, pero que cuesta un poquito. ¿Porqué no pueden ser complejos y atractivos a la vez, eh?
85%

Retro Force
6.990 pesetas
1-4 Jugadores
Dual Shock, Tarjeta de memoria
Restricción de edad: Ninguna
Un juego de disparos de la edad de piedra.
51%

Ridge Racer Type 4
8.490 pesetas
1-2 Jugadores
Dual Shock, Tarjeta de Memoria, JogCon
Restricción de edad: Ninguna
El mejor juego de carreras, después de *GT*.
97%

WCW Thunder
8.990 pesetas
1-2 Jugadores
Dual Shock, Tarjeta de memoria
Restricción de edad: Ninguna
Los creadores han incluido todos los movimientos y payasadas del *wrestling* real. Pero los luchadores van demasiado despacio. ¡Mecachis!
70%

X-Games Pro Boarders
7.990 pesetas
1-2 Jugadores
Tarjeta de memoria, pad analógico
Restricción de edad: Ninguna
Otro juego realista y soso. No consigue transmitir toda la emoción del *snowboarding*. Ni de lejos consigue acercarse al magnífico *Cool Boarders 3*. Las opciones de ejercicios acrobáticos están bien, pero las carreras son aburridas.
56%



Pocket Station tu consola de bolsillo

¡Qué suerte tienen los japoneses! Siempre son los primeros en probar las maravillas que se lanzan en el mundo PlayStation. Pero no te preocupes, la PocketStation ya está en camino.

¿Qué ha pasado con la discreta tarjeta de memoria? Te vas a por pan y a la vuelta descubres que no sólo ha aumentado de tamaño, sino que además aparece con una pequeña pantalla y un montón de botones.

¿PocketStation?, ¿qué es?

La PocketStation se podría definir como mitad tarjeta de memoria, mitad consola de bolsillo. Se trata de un artilugio similar a un Tamagotchi con reloj digital y alarma incluidos. Es la última novedad de Sony que sin duda volverá locos a todos los usuarios de PlayStation. Actualmente, sólo se puede adquirir en Japón (donde se vende por unas 5.000 pesetas) y ha sido tal la avalancha de seguidores ávidos por comprarla, que está agotada en la mayoría de establecimientos nipones. Parece que en Europa su precio rondará también las 5.000 pesetas y el dispositivo será compatible con un montón de títulos para PlayStation que incluirán opciones extra para aprovechar al máximo las capacidades portátiles de la máquina. ¡Está todo pensado al dedillo!

Mmm... ¡Contadnos más...!

Tiene el tamaño de una tarjeta de memoria, pero su grosor es el doble. Cuenta con una pantalla de 32 bits X 32 bits en blanco y negro, al estilo de la Gameboy, un pad incorporado y un botón de «acción» para ejecutar las diferentes opciones. Por último, en la parte superior del artilugio hay un transmisor de infrarrojos que le permite comunicarse con otras PocketStation sin necesidad de cables y una luz roja que se enciende cuando se conecta a tu PlayStation.

Ejem... ¿Y cómo consigue hacer todo eso?

Como es demasiado grande para encajar en la ranura de tu PlayStation, se sirve de una ingeniosa tapa (donde están los botones) que se levanta y el grosor de la PocketStation se reduce al tamaño de una tarjeta de memoria corriente. Ahora sólo has de introducirla en la ranura, tal y como has venido haciendo hasta el momento con las tarjetas de memoria normales. Los juegos compatibles con PocketStation detectarán





¡Es también una tarjeta de memoria!

La PocketStation tiene la misma capacidad de almacenamiento (y características) que una tarjeta de memoria normal. Además de poder cargar los mini juegos especiales ocultos en algunos títulos de PlayStation, podrás guardar tu partida del mismo modo que lo harías con las tarjetas de memoria clásicas, y luego transmitirla, como por arte de magia, a otra PocketStation. ¡Qué inteligente!

automáticamente que has insertado una en la ranura y mostrarán el mini juego correspondiente o desvelarán una opción para PocketStation que podrás seleccionar para comunicar el juego con la tarjeta. ¡Es alucinante!

¿Y con qué juegos funcionará?

De momento, todavía no hay muchos juegos compatibles con PocketStation, pero se espera que a la larga prácticamente todos los títulos incorporen algún tipo de soporte para este artilugio. Si los programadores quisieran podrían hacer que el *puzzle* de un juego pasara a la PocketStation, lo que te permitiría llevártelo e intentar descifrar, por ejemplo, el código para abrir una puerta mientras vas en el autobús, o configurar el motor de tu coche, probar cómo funciona y luego descargar los datos del coche de tus sueños a un juego de carreras cuando llegues a casa. Las posibilidades son casi ilimitadas.

¡Quiero una! ¿Cuándo saldrá al mercado?

Su fecha de lanzamiento en Europa está prevista para el próximo mes de septiembre. Así que ya puedes empezar a ahorrar.

¡Mira todo lo que tiene!



¡La luz! Se enciende cuando la PocketStation está funcionando.

¡La pantalla! No es enorme, pero nítida y lo suficientemente grande para desempeñar su tarea.

¡Infrarrojos! Puedes pasar información de una PocketStation a otra.

¡El botón de acción! Su nombre lo dice todo. Púlsalo para ejecutar diversas acciones.

¡El Pad! Muévete por los juegos y selecciona diversas opciones con estos botones.

¡El altavoz! Está en la parte de atrás y es muy pequeñito.

¡La batería! La PocketStation tiene una pequeña batería de reloj en su parte posterior.

¡La correa! Llévala colgada al cuello, ¡es la mar de cómodo!

¡Locura monocolor!



Inserta una PocketStation en tu PlayStation, ve a la pantalla de la tarjeta de memoria y sabrás qué datos pertenecen a un juego para PocketStation porque aparecerán en blanco y negro. ¡Genial!

Los juegos disponibles de momento...

¿Qué juegos cuentan con las funciones inteligentes para PocketStation y qué es lo que hacen?

Ridge Racer Type 4



Éste será el primer título con soporte para PocketStation. Te permite guardar todos tus coches en la tarjeta y regodearte con ellos siempre que quieras. Luego podrás transmitirlos a la tarjeta de un colega si te sientes particularmente generoso.

Crash Bandicoot 3



Sólo la versión japonesa presenta una función para PocketStation. Así que de momento no podremos disfrutar de ninguno de los dos mini juegos de Crash. ¡Qué rabia! Hay un juego de malabarismos y otro de correr. ¡Los queremos en nuestra versión!

Final Fantasy VIII



No es muy convincente. Además de la posibilidad de guardar tu partida en la PocketStation y obtener una visualización especial de *Final Fantasy VIII* en pantalla, la verdad es que no ofrece muchas más opciones.

Pocket Muumuu



Es el título japonés para *Jumping Flash 3*. Presenta *montones* de mini juegos diferentes, la mayor parte de los cuales son de adivinanzas, al estilo de los Tamagotchi.

¡Próximamente!






Theme Aquarium, Street Fighter Alpha 3, Monster Rancher, Chocobo.

PlayStation MAX

CONCURSO

RELOJ, NO MARQUES LAS HORAAAS...

¿Eres de los que va siempre corriendo para pillar el autobús? Claro, y es que cuando uno empieza a jugar con la PlayStation le gustaría que el tiempo se parara, ¿verdad? Sí, sabemos lo que es eso, pero al menos, de momento, (y no parece que vaya a cambiar) las agujas del reloj siguen irremediablemente su marcha. Pero tú pierdes la noción del tiempo y luego no llegas a la hora a ninguna parte. ¿Y la culpa quién la tiene?, ¿tu PlayStation? ¡Pues no! Ahora ya no vas a tener excusa, ni razón, para culpar a tu pobre consola. Consigue uno de estos 15 magníficos relojes Lorus de tus personajes favoritos y llega puntual a tus citas, por favor.

ATENCIÓN, RESPONDE:

¿Por qué el modo contrarreloj se llama así?

A. Porque el objetivo consiste en llegar a la meta en el menor tiempo posible.
B. Porque para jugar debes llevar el reloj al revés.
C. Porque para ganar debes destrozar tantos relojes como puedas.



Y PODRÁS GANAR...

UNO DE ESTOS 15 RELOJES LORUS



Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

CUPÓN DE RESPUESTA

Recorta por aquí:

ENVÍA ESTE CUPÓN A:
CONCURSO *RELOJES* • *PLAYSTATION MAX* • PASEO SAN GERVASIO, 16-20 • 08022 BARCELONA

RESPUESTA: ....

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

CÓDIGO POSTAL: ....

PAÍS: .... TELÉFONO: ....

¡NÚMERO 24 YA A LA VENTA!

PlayStation Power

POWER CD
3 SÚPER DEMOS JUGABLES:
Apocalypse
T'ai Fu
Tenchu

PlayStation Power CD
APOCALYPSE
Bruce Willis
en mi consola
Cierra la tele
¡Es la guerra!
DEMOS 3 JUGABLES
APOCALYPSE
TENCHU
T'AI FU

¡Más de 200 juegos analizados cada mes!

ANÁLISIS

STREET FIGHTER ALPHA 3 • BLOODY ROAR 2 • DARK STALKERS 3 • CIVILIZATION • NEED FOR SPEED IV • NBA PRO '99 • WARZONE 2100 • UEFA CHAMPIONS LEAGUE • SPORTS CAR GT • ASTERIX • TOMB RAIDER 2 PLATINUM

FORUM PLAY

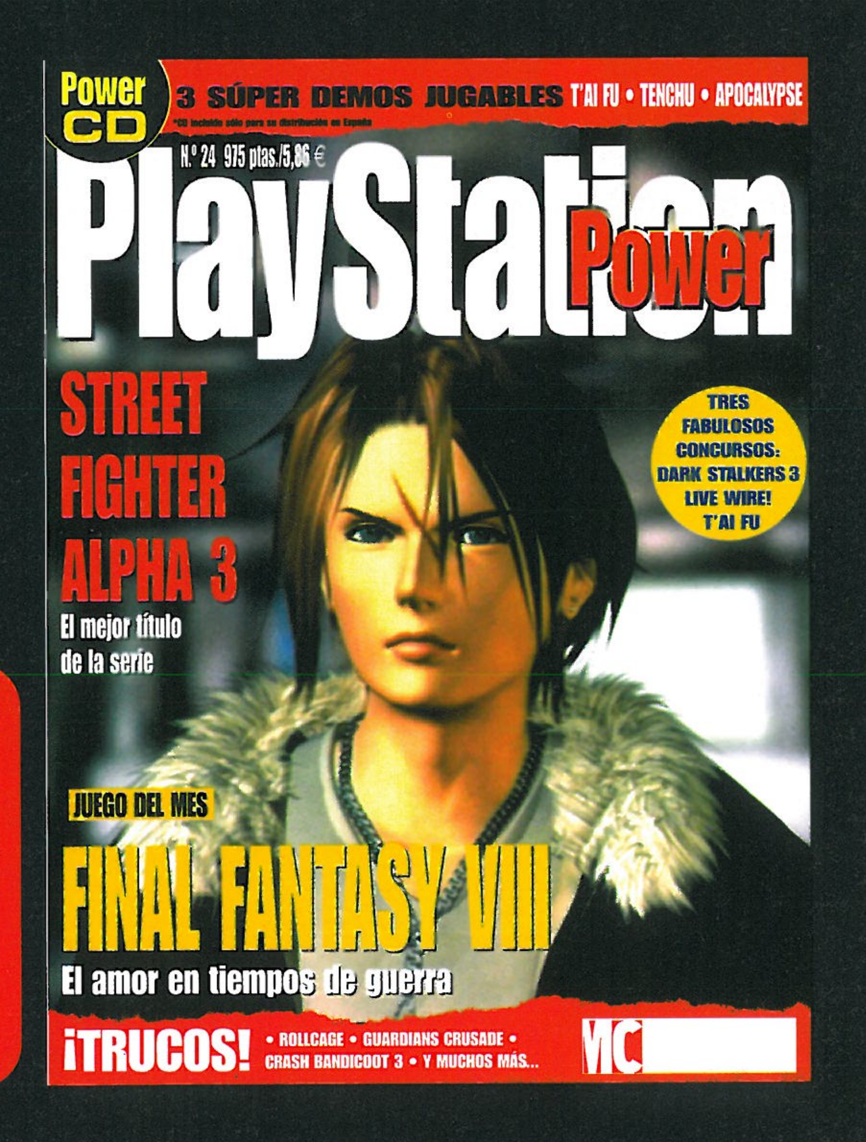
Cartas, trucos, sugerencias... Escribe a *PlayStation Power* y cuéntanos todo lo que sabes

JUEGO DEL MES

Final Fantasy VIII

El amor en tiempos de guerra. Conoce la secuela más esperada en Occidente

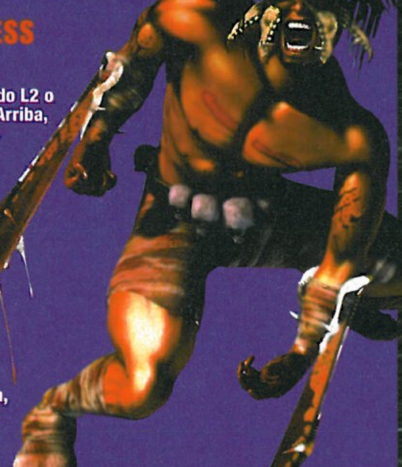
TRES CONCURSOS FANTÁSTICOS:
2 Pads y 20 camisetas T'AI FU
15 juegos LIVE WIRE!
15 juegos DARK STALKERS 3



TRUCOS MAX

¡Serás tramposo!

¿Cuántas veces habrás estado a punto de tirar el pad por la ventana? ¿Cuántas veces habrás perdido los estribos porque eras incapaz de pasar de nivel? Ahora tienes a todo un equipo de redacción trabajando para ti.



AKUJI THE HEARTLESS

Modo Debug
Pausa el juego, mantén pulsado L2 o R2 y pulsa Izquierda, Arriba, Arriba, Triángulo, Derecha, Cuadrado, Izquierda, Triángulo, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha.

Invencibilidad
Pausa el juego, mantén pulsado L2 o R2 y pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Triángulo, X, Arriba, Círculo, Izquierda.

Hechizos ilimitados
Pausa el juego y mantén pulsado L2 o R2 e introduce Izquierda, Triángulo, Izquierda, Izquierda, Círculo, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo.

ABE'S ODDYSEE

Selección de nivel
En la pantalla de menú principal mantén pulsado R1 mientras introduces Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Derecha, Izquierda.

Todas las secuencias de vídeo
De nuevo, en el menú principal y sin soltar R1 introduce Arriba, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Derecha, Izquierda, Arriba, Derecha.

Evita los códigos
Mientras estás jugando y sin soltar R1 pulsa Triángulo, Arriba, Círculo, Izquierda, X, Abajo, Cuadrado, Derecha.

ACTUA SOCCER 2

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de menú principal:

Activar Gremlin XI
Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Cuadrado, Círculo.

Súper Peludos
Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Derecha, Derecha, Círculo, U, D.

Activar balón fantasma
Cuadrado, Cuadrado, Izquierda, Izquierda, Derecha, Círculo, Círculo

Activar balón de playa
Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Cuadrado.

Activar enanos
Círculo, Abajo, Abajo, Cuadrado, Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha

Activar gigantes
Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo.

Activar avería de los focos
Izquierda, Izquierda, Izquierda, Círculo, Derecha, Derecha, Derecha, Cuadrado.

Activar jugadores invisibles
Cuadrado, Círculo, Abajo, Círculo, Arriba, Derecha, Cuadrado, Izquierda.

Activar modo blanco y negro
Arriba, Abajo, Arriba, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Arriba.

Para desactivar los trucos simplemente reintroduce los códigos.

ALIEN TRILOGY

Súper Truco
Para conseguir armas infinitas, energía y acceder a todos los niveles introduce este código:
1GOTP1NK8C1DBOOTSON

Para elegir nivel
En la pantalla de códigos introduce GOLVL, y el número del nivel al que quieras acceder.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Durante el juego, introduce los siguientes códigos y conseguirás extras.

Repuesto de sangre
Arriba, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda.

Todas las magias
Derecha, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda.

Todas las secuencias de vídeo
Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda

BOMBERMAN WORLD

Códigos especiales
Bonificación nivel Versus: 5656
Bonificación nivel battle: 4989
Modalidad Battle Royal: 1616
Modo Maniac: 4622

BUST-A-MOVE 4

Códigos de nivel

1-1: 8010
1-2: 1180
1-3: 8086
1-4: 2919
1-5: 1021

2-1: 0127
2-2: 1220
2-3: 1018
2-4: 0804
2-5: 0714

3-1: 1027
3-2: 2413
3-3: 3009
3-4: 6502
3-5: 6809

4-1: 0627
4-2: 8808
4-3: 3674
4-4: 4891
4-5: 0605

5-1: 0730
5-2: 2151
5-3: 3562
5-4: 3812
5-5: 2203

Personajes Extra
En la pantalla de inicio introduce los siguientes códigos para desbloquear los seis personajes extra. Vale la pena hacerlo, ¿a qué estás esperando?
Introduce: Derecha, Derecha, Triángulo, Izquierda, Izquierda.

Opción Tarot
En la pantalla de inicio introduce los siguientes códigos para desbloquear la opción de lectura del Tarot (amor) en la pantalla de opciones de la Tarjeta de memoria.
¿Qué consigues con esto? ¡Descúbrelo!
Introduce: Arriba, Triángulo, Abajo, Triángulo, Arriba.



PIFIAS

Nadie es perfecto (los desarrolladores tampoco)

Tank Racer:
No es exactamente un fallo, pero cuando juegas en el modo para dos jugadores, la renderización del escenario es muy mala. Mira ese espacio en blanco.



Demo hablada
En la pantalla de inicio introduce los siguientes códigos para desbloquear la demo hablada en la pantalla de opciones de la lectura del Tarot. Mantén pulsado CUADRADO, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, CUADRADO, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, suelta CUADRADO.

Otro mundo
En la pantalla de inicio introduce los siguientes códigos para desbloquear otro mundo. Cuando empieces en el modo *Puzzle* tendrás toda una nueva colección de *puzzles*.
Introduce: Triángulo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Triángulo.

BUST-A-GROOVE

Demostración de baile
Completa el juego en modo fácil.

Juega como Capoeira
Completa el juego en modo normal.

Juega como Robo-Z
Completa el juego en modo difícil.

Juega como Burger Dog
Completa el juego en los modos de dificultad normal y difícil. Después elige a Hamm y termina el juego de nuevo en el modo de dificultad normal.

Juega como Columbo
Termina el juego en los modos de dificultad Normal y Difícil. Selecciona como personaje a Shorty y completa el juego en el modo de dificultad Normal de nuevo.

Personajes extra
Mantén pulsado SELECT y pulsa Círculo para seleccionar a tu personaje.

Pasar de nivel
Completa el juego una vez con cualquier personaje. Empieza otra partida en el modo para un jugador y pulsa L2 y SELECT cuando oigas una melodía para pasar al siguiente nivel.

BUST-A-MOVE

Niveles modificados
Para tener acceso a los niveles modificados introduce R1, Arriba, L2, Abajo en la pantalla de selección del juego. El modo Story tendrá ahora otra opción con el nombre: «Another World» (Otro Mundo). Éste contiene los niveles secretos.

Créditos extra
Ve al modo Opciones y selecciona Credit. Pulsa Izquierda, Derecha, R1, R2, L2, L1, Arriba, Abajo. Ahora pulsa X repetidamente para incrementar los créditos.

Selección de personaje
Inicia un *puzzle*. Cuando aparezca el mapa del escenario pulsa Izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo. Entonces pulsa los cuatro botones laterales y aparecerá una pantalla de selección de jugador. Escoge a tu personaje pulsando X, Bub seguirá en el mapa de la pantalla al tiempo que aparecerá tu nuevo personaje. ¡Menuda selección de trucos!

CARDINAL SYN

Subjefes
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de Inicio:
Kahn - Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Triángulo
Stygian - Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo
Redemptor - Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo
Juni - Arriba, Izquierda, Izquierda, Arriba, Cuadrado
Mongwan - Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Triángulo
Bimorphia - Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Cuadrado
Moloch - Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Cuadrado

CIRCUIT BREAKERS

Todas las pistas
Pausa el juego y ve a la pantalla de opciones. Ve a la opción sonido y selecciona «FX Volume». Ahora pulsa



BLOODY ROAR 2

Lucha como Gado
Completa el juego con éxito con el personaje de tu elección en el modo Arcade.

Lucha como Shen Long
Vence a Shen Long en el escenario especial. Esto desbloqueará el final 1 en el menú de películas e imágenes.

Opción de vestuario
Completa con éxito el modo arcade para acceder a la opción de vestuario, al modo cabezones y para recuperar velocidad.

Elige modelo
Completa con éxito el juego con cualquier personaje en el modo Story.

Vestuario extra
Completa con éxito el juego con todos los personajes en el modo Arcade. Pulsa Start en la pantalla de selección de personaje para elegir un cuarto traje.



L1+L2. El juego aparecerá ahora 400% completo y podrás acceder a todas las pistas.

Carreras nocturnas
En la pantalla de selección de circuito, pulsa todos los botones laterales hasta que aparezca tu coche con un faro. Ahora puedes competir en cualquier circuito de noche.

COOL BOARDERS 3

Todas las pistas
Selecciona modo Tournament e introduce WONITALL como si fuera tu nombre.

Todos los personajes
Selecciona el modo Tournament e introduce OPEN_EM como si fuera tu nombre. Nota: "_" indica un espacio.

Modo cabezones
Selecciona el modo Tournament e introduce BIGHEADS como si fuera tu nombre.

Ver la fecha de programación del juego
Pulsa L1+L2+R1+R2 en el menú donde aparecen las opciones de juego: un jugador o multijugador a pantalla partida.

Juega como Burg
Desbloquea todos los jugadores, paneles y pistas. Termina el primero con más de 3.400 puntos en modo simple.

COLIN MCRAE RALLY

Introduce como tu nombre los siguientes códigos para obtener el efecto deseado:
BACKSEAT - El copiloto toma el volante.
PEASOUPER - Niebla en todas las pistas.
BUTTONBASH - Pulsa X y Círculo alternativamente para acelerar.
DIRECTORCUT - Te permite editar tus *replays*.
KITCAR - Edición personalizada del coche de rallies.
TROLLY - Tracción a las cuatro ruedas.
FORKLIFT - Tracción trasera
HELIUMNICK - Copiloto con voz de pito.
MOREOOMPH - Modo turbo
BLANCMANGE - Coche verde que tiembla.

COLONY WARS

Introduce los siguientes *passwords* para conseguir el efecto deseado:
Commander*Jeffer - Selección completa de niveles y misiones.
Tranquillex - Los láseres no se recalientan
Memo*X33RTY- Infinitas armas secundarias
Hestas*Retort - Energía infinita
All*cheats*off - Desactiva cualquier truco activado.

COLONY WARS: VENGEANCE

Introduce las siguientes *passwords* en la pantalla de códigos.
Vampire - Invencibilidad
Tornado - Todas las armas
Dark Angel - Evita el recalentamiento de las armas.
Chimera - Infinitas armas secundarias
Avalanche - Dinero ilimitado
Thunderchild - Todas las naves
Demon - Selección de nivel.
Blizzard - Súper Truco
Stromlord - Desactiva trucos

COMMAND & CONQUER: RETALIATION

Misiones hormiga
Cuando hayas terminado el juego con cualquiera de los dos bandos puedes jugar en Inglaterra donde encontrarás las misiones Giant Ant.

Trucos
Haz clic sobre el botón del menú «Teams» con el botón círculo o si utilizas ratón con el botón derecho. Mueve el puntero sobre los siguientes iconos en la barra de herramientas y pulsa círculo o el botón derecho del ratón sobre cada uno de ellos. ¡No podría ser más simple! ¿Verdad?

Cortina de acero
CUADRADO, X, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

Mapa completo
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.

Parabomb
X, X, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO.

Dinero
X, X, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO.

Victoria inmediata
CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, X, CUADRADO

Derrota inmediata
CÍRCULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, X.

A-bomb
CÍRCULO, X, CÍRCULO, CÍRCULO, X, CUADRADO.

Civiles con nombre
CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Accede al panel lateral y mueve el cursor sobre los iconos de equipo. Pulsa círculo sobre cada uno de los símbolos en los códigos siguientes:
A-Bomb - Círculo, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo
Victoria inmediata - X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo
Dinero extra - Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, Círculo.
Aparece el mapa - Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado.

CRASH BANDICOOT 2

Empieza con escudo
Cuando mueras mantén pulsado Arriba + Círculo. Cuando reaparezcas empezarás con un máscara.

Vidas extra
En la segunda *warp room* salta sobre el oso polar bebé y recibirás 10 vidas extra.

CRASH BANDICOOT 3

Demo de Spyro The Dragon
En la pantalla de título pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado.

FIFA '99

Equipo Atlanta
Gana la Copa del Mundo como Brasil en el modo de dificultad profesional. Entonces selecciona Custom Cup y elige Equipo Internacional.

Encuentra a Ronaldo
Puedes encontrar a Ronaldo bajo el nombre de Calcio en el equipo del Inter de Milán.

Bueno, no vas a encontrar a Ronaldo aquí.

CRASH BANDICOOT 3

Manzanas de los monos
Cuando estés en el nivel de los monos lanzadores de piedras, destruye sus posiciones y podrás saltar sobre los miedosos monos y tomar las manzanas con total tranquilidad.

DEATHTRAP DUNGEON

En la pantalla de menú principal pulsa L1, R1, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, R1, L1. Entonces ve a la opción de cargar el juego y podrás acceder a todos los niveles.

DESTRUCTION DERBY 2

Ve a la pantalla para escoger circuito, selecciona el modo Championship. Introduce tu nombre como alguno de los siguientes códigos:
Todas las pistas - MACSrPOO
Créditos animados - CREDITZ!
Secuencia de vídeo - ToNyPaRk

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

Atributos ilimitados
En la pantalla de edición del jugador pulsa L1, L2, X, Cuadrado, X, para conseguir infinitos puntos y situar tus habilidades.

Conseguir mucho dinero
Selecciona personalizar Squad, a continuación edición de equipo. Escoge a tu club favorito y pulsa Cuadrado, X, Cuadrado, L2, L1. Ahora selecciona el dinero del club e increméntalo todo lo que quieras.

FIGHTING FORCE

Menú de trucos
Mantén pulsado Izquierda, Cuadrado, L1, R2 en la pantalla de menú principal. Ve a la pantalla de opciones y verás que puedes ser invencible y seleccionar cualquier escenario.

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Para acceder a todos los trucos listados abajo pausa el juego y selecciona la opción «salir». Ahora mantén pulsado L2 e introduce el código que quieras.
Vidas Infinitas - Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Triángulo, Abajo
Invencibilidad - Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha, Izquierda
Selección de nivel - Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha.

Reinicia el juego y pulsa SELECT.
Pulsa Izquierda para acceder a otras partes.
Citas de Gex - Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo.

Reinicia el juego y pulsa SELECT para escuchar una cita.
Discurso de Gex - Abajo, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo.
Reloj - Derecha, Triángulo, Derecha, Izquierda, Derecha, X.
Esto te proporcionará un reloj. Para ver los mejores tiempos pulsa Cuadrado mientras te encuentras en el nivel Media Dimension.

Modo Debug
Introduce el código para la selección de nivel, y cualquier otro código en el nivel Media Dimension. Pulsa SELECT para conseguir el menú Debug.

Mejor final
Introduce este código. A continuación, derrota a Rez para ver el final correspondiente.
R1, R2, X, L2, Cuadrado, X, R2, R2, R2, X, L2, Cuadrado, Cuadrado, R2, Cuadrado, L2, R2, X, L2, Cuadrado, X, R2, Cuadrado, L2, R2, X, Cuadrado.

G-POLICE

Invencibilidad
En la pantalla de descripción de la misión mantén pulsados los cuatro botones laterales, Círculo, Triángulo y Cuadrado. Ahora pulsa izquierda. Verás que no puedes progresar por el nivel en el que te encuentres con este truco activado.

Todas las armas con munición infinita
Haz lo mismo que arriba en la pantalla de «Armas Loadout». De nuevo, no puedes moverte por el nivel con este truco activado.

Misiones secretas
Para conseguir seis misiones extra introduce la palabra PANTALON en la pantalla de códigos. Estas misiones están localizadas en la opción de misiones de entrenamiento.

Otros efectos
Introduce estos códigos en la pantalla de *passwords*.
SUPACAM - Nuevo ángulo de cámara
BENIHILL - Tráfico a alta velocidad
WOOWOO - Luces intermitentes



GHOST IN THE SHELL

Selección de nivel y secuencias de vídeo

En la pantalla de menú principal pulsa R2, R2, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, R2, R2.

LOST WORLD

Códigos

Standard

Hunter - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, X, Triángulo.
Velociraptor - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, X, Triángulo.
T-Rex - Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, X, Triángulo, Triángulo, Cuadrado.
Sarah - X, X, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Círculo.

99 vidas

Compy - X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Cuadrado, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado.

Hunter - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo.

Velociraptor - X, X, C'ruculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, cuadrado, X , Cuadrado, Cuadrado, X, TRIÁNGULO.

T-Rex - X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado.

Sarah - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X, Círculo, Triángulo.

Selección de nivel

Introduce estos códigos tres veces: Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado.

MORTAL KOMBAT 4

Cambio de vestuario

Cuando selecciones a tu personaje pulsa Start dos o tres veces sobre el careto de tu personaje.

Lucha como Goro

Primero completa todo el juego con el personaje Shinnok. Mueve el cursor a la opción escondida y pulsa sin soltar R1. Ahora debes pulsar Arriba tres veces, y Izquierda una vez, después pulsa sin soltar L1. Mantén este botón pulsado hasta que empiece el combate. ¡Estupendo!

Lucha como Noob Saibot

Primero termina el juego como Reiko. Empieza el torneo en el modo para dos jugadores e introduce el código de Combate 012-012. Sal del combate y empieza de nuevo. Mueve el cursor hasta Hidden y pulsa sin soltar R1. Pulsa Arriba dos veces y una vez Izquierda. Pulsa sin soltar L1 hasta que empiece el combate.

Lucha como Meat

En el modo para dos jugadores selecciona la opción de grupo y gana. Sigue seleccionando la opción de grupo, ganando hasta que consigas regresar a Kai. Cuando luches, ¡oh, sorpresa!, serás Meat.

Menú de trucos

En la modalidad para dos jugadores introduce el Código de Combate 302-213. Sal del juego y ve al menú de opciones. Selecciona «VS Screen Enabled» (Activada Pantalla VS) y mantén pulsados durante 10 segundos L1+R1. Si activas Fatalities, tu contrincante realizará, para terminar, un gancho normal. Asegúrate de que no giras más de una vez en cada ocasión.



Street Fighter Alpha 3

Termina el modo World Tour con una puntuación de más de 2.400.000.

MEDIA

MOTORHEAD

Códigos especiales

Selecciona opciones y después los códigos para introducir lo siguiente:
Cowrules - Desbloquea los coches y pistas de la División 2
Fragtime - Desbloquea los coches y pistas de las Divisiones 1 y 2
Turbomos - Desbloquea Nolby hills, y los coches y pistas de la División 1 y 2
Lastcode - Desbloquea coches y pistas
Supercar - Sitúa la cámara encima del coche.

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

Códigos

Introduce los siguientes códigos como tu nombre en la pantalla de opciones:
SEEALL - Cambia la perspectiva.
SPOILT - Desbloquea todos los coches y las pistas.
PLAYTM - Desbloquea el circuito Room.
XCAV8 - Desbloquea el circuito Caverns.
GLDFSH - Desbloquea el circuito Scorpio Seven.
MNBEAM - Desbloquea el circuito Space Race.
XCNTRY - Desbloquea el circuito Auto Cross.
MCITYZ - Desbloquea el circuito Empire City.
AMGMRC - Desbloquea el Mercedes.
1 JAGX - Desbloquea el Jaguar.
ROCKET - Desbloquea el Supercar.

Códigos

Introduce el código de tu elección tras pulsar START al finalizar una carrera y mantén los botones pulsados hasta que empiece la carrera.
Súper Claxon - START + SELECT + L2 + R1.
Toca el claxon cuando un coche está justo delante tuyo para que se aparte.
Coche Duro - SELECT + CUADRADO + X.
Golpea a los otros coches para tener paso.
Modo cámara lenta - Arriba + X + Triángulo.
Policía - Arriba, Abajo, Izquierda o Derecha + L1 + R2.
La nacionalidad del policía variará según pulses izquierda o derecha.
Aceleración - Izquierda + Cuadrado + Círculo.

NFL BLITZ

Cabezas secretas de los personajes
Introduce los siguientes códigos y los jugadores más cercanos a la pelota tendrán una cabeza diferente.

DAVID	3456
AZPOD	4777
FRANC	1221
JUAN	6521
BERT	8735
JOVE	6644
AUBREY	6666
ALLEN	7911
BYRON	1969
FRANZ	8421
BRIAN	2221
GATSON	1111

NHL '99

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de *passwords*:
3RD- Cambio de jerseys.
BRAINY - Cabezones.
BIGBIG - Jugadores gigantes.
SPEEDY - Jugabilidad más rápida.
VICTORY - Secuencia de vídeo.

NUCLEAR STRIKE

Códigos

Munición ilimitada, armamento y gasolina.
PACKISBACK
Empezar con cinco créditos.
WARRIOR
Sin fuego enemigo.
PHOENIX
Primera misión fácil.
EAGLEEYE (fácil)
Sin enemigos.
AVENGER
Volar más lejos.
MPG
Vidas ilimitadas.
LAZARUS
Más rápido.
WARPDRIVE
Munición ilimitada.
GOPOSTAL
Anuncio de *Future Strike*.
COMMERCIAL
Accedes a cualquiera de los archivos strike, excepto el de los créditos, para ver el anuncio.

Código de nivel

Nivel 2 - CUTTHROATS
Nivel 3 - COUNTDOWN
Nivel 3b - PLUTONIUM
Nivel 4 - SABREJET
Nivel 5 - ARMAGEDDON
Nivel de bonificación - LIGHTNING

Advertencia: Muchas revistas te proporcionan como código para el nivel 4: PUSAN. Con este código la misión es mucho más difícil porque dependiendo de lo bien que lo hayas hecho en el nivel Plutonium la siguiente batalla será fácil o muy difícil.
Si introduces PUSAN te encontrarás que no han sido destruidos ninguno de los puentes del nivel anterior por lo que habrá muchas más unidades enemigas. SABREJET es el código que consigues cuando destruyes todos los puentes, además de aislar a los refuerzos.

RAPID RACER

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de introducción del nombre.

boa - barcos extra
qak - Convierte todos los barcos en patos de goma.
hurr - Desbloquea el barco Hurricane.
day - Desbloquea todas las pistas de día.
nit - Desbloquea todas las pistas nocturnas.
rrim - Desbloquea todas las pistas espejo.
frac - generador de pistas aleatorias.
winr - Siempre terminas el primero.
d _ * - Carrera de día. * es el número de pista que quieras.
n _ * - Carrera de noche. * es el número de pista que quieras.

RESIDENT EVIL

Lanzador de piedras

Termina el juego en menos de tres horas y será tuyo.

Llave especial

Si consigues terminar el juego rescatando a tus dos colegas recibirás una llave especial. Esto te permitirá entrar en el vestuario y cambiarte de ropa.

RESIDENT EVIL 2

Llave especial

Selecciona el modo de dificultad Normal, ve a la comisaría de policía sin recoger nada. Verás a Brad Vickers en el túnel. Mátale y busca su cuerpo pues tiene la llave

KENSEI: SACRED FIST

Para pausar la pantalla
Pausa el juego y pulsa R2
Lucha como Akira
Completa el juego en modo normal como Yugo.
Lucha como Quigtao
Completa el juego en modo normal como Yuli.
Lucha como Cindy
Completa el juego en modo normal como Douglas.
Lucha como Steve
Completa el juego en modo normal como Allen.
Lucha como Arthur
Completa el juego en modo normal como Ann.
Lucha como Kornelia
Completa el juego en modo normal como Heniz.
Lucha como Sessue
Completa el juego en modo normal como Hyoma.
Lucha como Mark
Completa el juego en modo normal como David.
Lucha como Genya
Completa el juego en modo normal como Saya.
Lucha como Zhou
Completa el juego en modo normal con los nueve personajes iniciales. Luego completa el juego en modo normal una vez más con cualquier personaje.
Lucha como Kaiya
Completa el juego en modo normal con los nueve personajes iniciales. Luego completa el juego en modo normal una vez más con cualquiera de los personajes extra.
Lucha como Jelly/Billy
Completa el juego en el modo normal como Kaiya.
Lucha como Kazane
Completa el juego en el modo normal como Zhou.
Modo extra
Desbloquea los 22 personajes.



especial. Ve a la habitación de guardar por la habitación oscura y abre el armario. Tú podrás cambiar tu vestuario y Claire podrá conseguir un arma nueva, la Colt S.A.A.

Armas especiales
Debes jugar con el modo de dificultad Normal para acceder a ellas.

Lanzador de piedras
Termina el primer escenario en menos de tres horas, con una puntuación A o B.

Metralleta
Termina el segundo escenario en menos de tres horas con una puntuación de A o B.

Juega como Hunk
Termina el primer escenario con una puntuación A, a continuación termina el segundo escenario con los otros personajes de nuevo con una puntuación A. Guarda el juego y podrás acceder a un minijuego: *The Fourth Survivor*.

Juega como Tofu
Termina cada escenario tres veces, consiguiendo una puntuación A cada vez, de manera que juegues primero, segundo, primero, segundo, primero, segundo. No guardes ninguna. Cuando tengas las seis en tu tarjeta de memoria, guarda la cuarta.

ROGUE TRIP

Introduce los siguientes *passwords* para conseguir lo siguiente:
Juega como Goliath - Triángulo, L1, R1, X, L2, L2.
Juega como Nightsade - R1, R2, L1, L1, X, Círculo.
Juega como Helicopter - L1, Triángulo, R2, Triángulo, Triángulo, R1.
Doble de *pick-ups* - L1, L2, Círculo, L1, R1, Cuadrado.
Más armamento - R1, Triángulo, R1, Triángulo, L1, Cuadrado.
Turbos ilimitados - Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, R1, R2.
Saltos ilimitados - Círculo, Cuadrado, R2, X, Triángulo, R2.
Nivel de Gulch - X, Cuadrado, Círculo, L1, L2, Cuadrado.
Jefe 1 - Círculo, R2, R1, Cuadrado, L1, R2.
Jefe 2 - Círculo, Círculo, L2, L1, Triángulo, Triángulo.
Jefe Big Daddy - Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, R2, R2.

SPYRO THE DRAGON

99 Vidas
Mientras juegas introduce este código y conseguirás 99 vidas: CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, CÍRCULO, IZQUIERDA, CÍRCULO, DERECHA, CÍRCULO.

Selección de nivel
Mientras estés jugando pausa el juego y ve a la pantalla de inventario. A continuación pulsa: CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA, ABAJO. Cuando vayas en globo podrás acceder a todos los niveles.

Cómo resucitar
Este truco funciona en todos los mundos y niveles excepto en los niveles de destinación. Si caes por un acantilado, por ejemplo, pausa el juego y sal del nivel. De este modo, terminas en al comienzo de ese particular nivel y habrás salvado tu vida.

TOCA 2

Introduce los siguientes códigos como si fueran los nombres de los conductores:
MINICARS - Perspectiva de cámara como en MicroMachines.
PADDED - Barreras que rebotan.
LUNAR - Gravedad baja.
LONGLONG - Campeonato de coches a propulsión.
PUNCHY - No te descalifican.
BANGBANG - Modo Competición.
TECHLOCK - Bloquea las imágenes por segundo durante la calificación.
BCASTLE - Golpes que te hacen rebotar.
ELASTIC - Alarga la pista verticalmente.
TRIPPY - Hace que los horizontes se vean borrosos.
JUSTFEET - Sólo se ven las ruedas.
FASTBOY - Modo turbo.
DINKYBIT - Circuito de la isla Outton Park.

MEDIEVIL

Menú de Trucos
Pausa el juego y manteniendo pulsado L2 introduce Abajo, Arriba, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Abajo, Arriba, Cuadrado, Triángulo.

Extensión del menú de trucos
Pausa el juego, mantén pulsado L2 e introduce Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Círculo, Abajo, Círculo, Círculo, Derecha.

Oooh, Medievil *es espeluznante. Sal de aquí, amigo.*

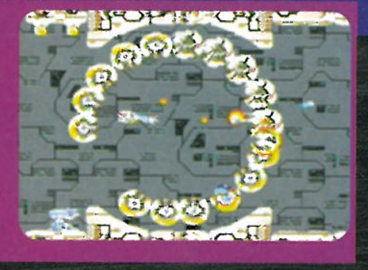




Este es Sir Daniel Fortesque. No tiene muy buen aspecto, ¿verdad? Pero es muy buen chico.

R-TYPE DELTA

Selección de nivel
Utiliza las bombas más de 10.000 veces. Aparecerá una opción para seleccionar el nivel.
Créditos Extra
Acumula más de tres horas de juego para incrementar el número de créditos.



TEKKEN 3

Personajes Secretos
Combate como Panda
Selecciona a Kuma en la pantalla de selección de personajes y pulsa Círculo para jugar como Panda gigante

Combate como Gon
Para jugar como Gon, el divertido dinosaurio, derrótalo en el modo Tekken Ball, si lo quieres conseguir pronto, o completa el modo Time Attack e introduce tu nombre como GON.

Consigue al Doctor Boskonovitch
Para jugar como este científico loco completa el modo Tekken Force cuatro veces.

Vestuario alternativo
Hay cinco personajes que tienen un vestido alternativo. Para conseguirlo selecciona a tu personaje con el botón START.
Law: Disponible al empezar
Jin: Juega con él 50 veces
Xiaoyu: Juega con ella 50 veces
Anna: Juega con ella 25 veces
Gun Jack: Juega con él 10 veces

TENCHU

Reponer energía
Pulsa Start para pausar el juego y luego aprieta Arriba (dos veces), Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado y Triángulo. El sonido de un triángulo te confirmará que has introducido bien el código.

Cargar 99 tipos de armas
Mantén apretado L1 y pulsa Arriba (dos veces), Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado y Triángulo en la pantalla de selección de armas.

Más armas
Mantén apretado L2 y pulsa Arriba (dos veces) Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado y Triángulo en la pantalla de selección de armas. Un arma más de cada tipo estará disponible.

Más tipos de armas
Mantén apretado R1 y pulsa Arriba (dos veces), Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado y Triángulo en la pantalla de selección de armas.

Selección de nivel
Escoge un personaje, luego mantén apretado R2, pulsa Arriba (dos veces), Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Triángulo en la siguiente pantalla.

TEST DRIVE 5

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de High Score:
VRSIX - Desbloquea todas las modalidades de juego
RONE
NTHREE
MTHREE - Introduce estos tres códigos para desbloquear todas las pistas y coches.
NOLIFE - Incluso más coches.
SPURT - Modo Súper Arcade.
AUXYRAY - Secuencia de vídeo musical extra.

TOMB RAIDER III

Todos los secretos y llaves
Mientras estés jugando pulsa L2 (cinco veces), R2, L2 (tres veces), R2, L2, R2, L2 (dos veces), R2, L2 (dos veces), R2, L2 (dos veces).

Todas las armas, kits de medicina, antorchas, y cristales para guardar Cuando juegues pulsa L2, R2 (dos veces), L2 (cuatro veces), R2, L2, R2 (dos veces), L2, R2 (dos veces), L2, R2 (dos veces), L2 (dos veces), R2, L2 (dos veces), R2.

Encuentra la llave en la casa de Lara
Para encontrar la llave en el circuito de carreras de Lara, necesitas primero encerrar al mayordomo en el refrigerador. Ve a tu habitación y toma las antorchas situadas en la habitación que está al lado de la cama de Lara.

A continuación atraviesa el pasillo, sube al desván y enciende una antorcha. Debes encontrar la caja verde o azul y empujarla dos veces hacia delante. Sal del altillo y ve a la biblioteca situada en el piso de arriba. En la estantería del mueble de la derecha hay un libro que tienes que empujar. Estooo, ¡empújalo!

Cuando hayas lanzado el libro se apagará el fuego de la chimenea. Ahora puedes ir a la chimenea y girar a la izquierda, trepa por el muro hasta un pasadizo secreto, síguelo hasta llegar a una habitación.

En la habitación sube hasta la cornisa y empuja la caja del altillo hacia la izquierda. A continuación, ve al final de la otra cornisa, enciende una antorcha y tira de la palanca del muro. Mientras se abre la puerta pulsa círculo para girar y corre hacia la puerta que está situada bajo las escaleras.

Una vez has llegado abajo encontrarás otra caja verde empújala una vez hacia atrás y otra hacia la derecha. Salta al interior del pasadizo secreto y sumérgete en el agua. Nada por el estanque hasta alcanzar la otra orilla, pero permanece cerca del cristal y encontrarás la llave en el agua. Puedes localizarla en el fondo del agua si sales del estanque y la buscas desde fuera.

Pasar de nivel
Mientras juegas pulsa L2, R2, L2 (dos veces), R2, L2, R2, L2, R2, L2 (cuatro veces), R2, L2, R2 (cuatro veces), L2.

Llave del Circuito
Para conseguir la llave del circuito pulsa R2, L2 (tres veces), R2, L2 (6 veces), R2, L2 (cinco veces), R2, L2 (dos veces) mientras juegas en la maravillosa mansión de Lara.

Habitación secreta en la Mansión de Lara
Cuando entres en la mansión dirígete a la piscina. Detrás del trampolín hay un interruptor. Púlsalo para abrir una puerta de la habitación principal que tiene un interruptor detrás. Tira del interruptor y rápidamente gira y corre lo más rápido que puedas al salón. Dentro encontrarás algunos artefactos que Lara ha recogido de sus aventuras.

ENVÍANOS TUS TRUCOS

Si sabes algún truco o código... ¡envíanoslo! Si es nuevo o no lo hemos visto antes, verás tu nombre grabado en oro (vaya, al menos saldrá publicado en la revista). ¿Te animas? ¿Quieres estrenar la sección? Pues toma nota:

PlayStation Max
Paseo de San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

GUIA PLAY

Street Fighter Alpha 3

¿Sabes lo que es un Shotokan? ¿Sabes como realizar un Raging Demon? Para ayudarte a diferenciar un Puñetazo de Dragón de un Lariat, *MAX* te ofrece esta guía para expertos.

Modos de juego

Existen distintas modalidades de juego en *Street Alpha Fighter 3*. Aquí tienes un breve resumen de cada una de ellas. ¡Estupendo!

Arcade

En este modo enfrentas a tu personaje a 10 oponentes elegidos al azar controlados por la CPU. Si consigues derrotarlos podrás ver la secuencia final del personaje que hayas escogido. ¡Fantástico!

Vs

Lo mejor de *Street Alpha Fighter 3*. Aquí luchas contra un amigo, con los personajes que hayáis escogido. ¡También puedes usar personajes con los que ya hayas competido en el World Tour y aprovechar su fuerza adicional!

Team Battle

Selecciona hasta 3 personajes para tu equipo, de modo que puedas ir reemplazándolos a medida que sean derrotados. Considéralo una especie de modo Vs extendido, pero con combates más largos.

Survival

¿Hasta dónde puedes llegar? En el modo Survival tendrás que luchar contra 20 adversarios (¡caray!) uno detrás del otro, y sólo recuperarás una pequeña parte de tu energía después de cada combate. ¡Envíanos tus mejores puntuaciones y tal vez aparezca tu nombre en la revista!

Dramatic Battle

Una idea genial. Escoges un personaje para ti y luego otro para la CPU que jugará contigo. Después los dos personajes se enfrentarán a un solo rival también controlado por la CPU. ¡Es una gozada!

Final Battle

Muy difícil. Deberás luchar contra todos los enemigos del juego, incluso contra Super Akuma. Sólo los mejores lograrán sobrevivir.

Entry Mode

En esta modalidad podrás introducir los personajes que hayas entrenado en el modo World Tour en la pantalla de selección de personajes para usarlos en cualquier otro modo.

World Tour

Tal vez sea la mejor idea que ha aportado *Street Alpha Fighter 3*. Se trata de escoger un personaje y luego viajar alrededor del mundo liándote a tortazos con el primero que se cruce en tu camino. Cuánto mayor sea la victoria, más puntos recibirás. Cuánto más puntos recibas, más experiencia ganarás. De esta forma tu personaje será cada vez más poderoso y tendrá unos movimientos más potentes. También obtendrás *power-ups* especiales cuando alcances determinados objetivos. Estos *power-ups* van desde lo más simple, como infinita energía de defensa, hasta combos de lo más complicados. No obstante, el mejor es el llamado Gauge Plus. ¡Cuando lo tengas, tu Super-barra aumentará constantemente aunque estés parado! ¡Qué pasada!

Combos de los personajes

A pesar de que hay 34 personajes en el juego, los más populares son los que forman parte del grupo conocido como Shotokans. En esencia, se trata de personajes que tienen una bola de fuego, y otro movimiento similar al Puñetazo del Dragón. Para todos los Shotokans que nos estáis leyendo, ahí va una utilísima lista de los mejores combos para dejar impresionados a los amiguetes.

Ryu

Combos sencillos

uf, HK, d+MK-QCF+P
uf, HP, HP-QCF+P
uf, HP, HP-QCB+K
uf, HK, d+LP, d+LK-QCF+P

Combos complicados

uf, HP, HP-QCB+HK, HP-QCF+P <esquina>
uf, HK, d+MK-QCF, QCF+P

Ken

Combos sencillos

uf, HK, d+MK-QCF+P
uf, HP, HP-QCF+P
uf, HP, HP-QCB+K
uf, HK, d+LP, d+LK-QCB+HK

Combos complicados

uf, HK, HP-DP+LP, DP+HP <esquina>
uf, HK, d+HP-QCF, d, df+P
u/f, MP+HK, HK, HP-QCB+HK, QCB+HK, QCB+HK, QCB+HK, QCB+HK, DP+HP (V-ismo, esquina, 56 golpes)

Akuma

Combos sencillos

uf, HK, d+MK-HCB+P
uf, HP, HP-QCF+P
uf, HP, HP-QCB+K, DP+HP
uf, HK, d+LP, d+LK-QCF+P

Combos complicados

uf, HP, HP-QCB+HK, HCB, HCB+P <esquina>
uf, HK, HCB, f, df, d+HP, db, b+HP, QCB+HK <esquina, 13 golpes>
d+MK, QCB+MK, QCB+MK, QCB+MK, QCB+MK, QCB+MK, QCB+MK, QCB, QCB+P <cuando tú también estés en la esquina, 25 golpes más>

Dan

Combos sencillos

uf, HK, d+MK-QCF+P
uf, HP, HP-QCF+P
uf, HK, MP, DP+P
uf (sobre bola de fuego), Select, QCB, QCB+K

Combos complicados

uf, HK, QCB, d+HP, db, b+HK <13 golpes en la esquina>

Sagat

Combos sencillos

uf, HK, d+MP-QCF+P
uf, HK, LP-DP+P
uf, HK, HK-QCF+K

Combos complicados

uf, HK, LP-DP+HP, QCF, QCF+K <18 golpes en la esquina>
uf, HK, LP-DP+HP, QCF, QCF+P <15 golpes en la esquina>

¡A por ellos, colegas!



CLAVES

LK/ LP = Patada baja/ puñetazo bajo
MK/MP = Patada media / puñetazo medio
HK / HP = Patada alta/ puñetazo alto
P= Cualquier puñetazo
K= Cualquier patada
PP/KK - Dos puñetazos o patadas cualquiera
PPP/KKK - Los tres puñetazos/ patadas
u - Arriba
f - Adelante
d - Abajo
b - Atrás
uf, ub - Arriba adelante, arriba atrás
df, db - Abajo adelante, abajo atrás
ch - Atacar (mantén pulsados los siguientes botones de dirección durante dos segundos):
QCF - Un cuarto de vuelta hacia adelante (abajo, abajo-adelante, adelante)
QCB - Un cuarto de vuelta hacia atrás (abajo, abajo-atrás, atrás)
HCF - Media vuelta hacia adelante (atrás, abajo-atrás, abajo, abajo-adelante, adelante)
HCB - Media vuelta hacia atrás (adelante, abajo-delante, abajo, abajo-atrás, atrás)
DP - Movimiento Puño de Dragón (adelante, abajo, abajo-adelante)
RDP - Movimiento de revés de Puño de Dragón (atrás, abajo, abajo-atrás)
360 - Un giro completo
720 - Dos giros completos
~ El movimiento se debe realizar inmediatamente después.
<esquina> - El movimiento se debe realizar en una esquina.


Ryu y Ken vuelven a las andadas. Deberían arreglar lo suyo de una vez por todas.


Este movimiento nos sería la mar de útil en nuestra redacción.

Consejos

1 Aprende a bloquear. Acostúmbrate a alternar entre el bloqueo alto y el bajo. Si no sabes bloquear bien te resultará muy difícil vencer.

2 Elige un personaje y quédate con él/ella/ello hasta que te lo conozcas al dedillo. Así podrás utilizar a los demás con mucha más facilidad.

3 Prueba a usar cada personaje al menos durante un rato. De esta manera te será más sencillo luchar contra ellos.

4 Intenta no estar siempre utilizando un X-ismo. Sólo tienes un Súper Movimiento y tampoco es tan poderoso. También pierdes muchas habilidades de lucha, como, por ejemplo, rodar por el suelo o recuperarte rápidamente.

5 Con casi todos los personajes el A-ismo es la mejor manera de luchar. De este modo puedes usar los Súper Movimientos de todos los personajes y mantener intactas las habilidades de lucha.



CONCURSO T'ai Fu

Este mes, señoras y señores, sorteamos (redoble de tambores)... ¡15 tigres! ¡NO, no son tigres de bengala! (de esos mejor que se encargue Lara), tampoco son tigres albinos (brrr), ni tigretones (esos nos los comemos) y ni mucho menos hablamos de los tristes tigres que comían trigo en un trigal, (¿acabarán algún día?). En *PlayStation Max* este mes te damos la oportunidad de llevarte a casa a *T'ai Fu*, el tigre que hará rugir a tu PlayStation.

ATENCIÓN, RESPONDE:

¿De dónde son originarios los tigres?

A. Asia
B. Alaska
C. Del zoo

Y PODRÁS GANAR...

UNO DE LOS 15 JUEGOS COMPLETOS DE *T'AI FU*







Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

CUPÓN DE RESPUESTA

Recorta por aquí:

ENVÍA ESTE CUPÓN A:
CONCURSO *T'AI FU* • *PLAYSTATION MAX* • PASEO SAN GERVASIO, 16-20 • 08022 BARCELONA

RESPUESTA: ....

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

CÓDIGO POSTAL: ....

PAÍS: .... TELÉFONO: ....

Metal Precioso

Dos nuevos juegos de la serie Platinum, ¡pero esta vez son una verdadera pasada! Lo raro es que los dos son secuelas de juegos de éxito, y más raro todavía es que uno de ellos es el mejor de la serie. ¡Yupi! ¿Quién dijo que segundas partes nunca fueron buenas?

TOMB RAIDER 2

Si hace tiempo que te preguntas por qué tanto alboroto con la serie *Tomb Raider*, ahora lo entenderás. *Tomb Raider 2* es el mejor juego de la saga y ahora está disponible en Platinum. ¡Genial!

TOMB RAIDER 2 es acción sin límites, pero sin meterse con los animales. Mientras que en el primer título de la serie acribillabas a balazos a los tigres (¡caray!) y en el tercero te pasas horas buscando un dichoso interruptor, en *Tomb Raider 2* tienes toda la diversión, pero ningún problema. ¡Guay!

Vamos, debes admitir que, aunque *Tomb Raider 3* es genial, tienes que dedicar demasiado tiempo a vagar por ahí en busca de la palanca que necesitas. ¡Puedes pasarte una tarde entera dando más vueltas que un tiovivo!

Tomb Raider 2 deja a un lado todos esos *puzzles* para estrujarte el cerebro y los sustituye por un montón de malos con los que liarte a tiros. ¡Estupendo! Estás en un enorme mundo lleno de guardias y asesinos que acechan en cada esquina. Tendrás que esquivarlos a todos para encontrar una daga sagrada que Lara pretende regalar a su abuelita como abrelatas. Estos malos son MUY duros de pelar. ¡Mientras un montón de tíos te están disparando otro te aporrea la cabeza! ¡Ay! ¡Y echar a correr no te va a servir de mucho, porque el suelo está plagado de trampas!

Pero no desesperes. *TR2* no es tan doloroso como la tercera aparición de Lara. Lo que pasa es que, sin ser frustrante, es un pelín complicado. Está repleto de acción y los niveles son alucinantes. Aparte de correr y nadar puedes sembrar el caos en Venecia con un fueraborda, pasártelo bomba con una moto de nieve por el Tíbet, escalar la Gran Muralla china o darte un chapuzón en aguas tóxicas. ¡Lara tiene tanto que hacer que hasta le han dado otro salto adicional!

Quizás *Tomb Raider 2* no parezca superar en mucho el título original, pero es el mejor del lote. ¡No te lo pierdas!

Venecia es tan romántica cuando reina la calma... ¡Puaj! ¡Chorradas! Vamos a divertirnos un rato con un fueraborda...



¡Hey, Lara! ¿Sabías que alguien te ha copiado los fragmentos en que nadabas bajo el agua? Pero Tomb Raider 2 *es muy superior a* Diver's Dream.



Las habilidades trepadoras de Lara nos dejaron con la boca abierta.




PUNTOS 94%

La moto de nieve es, tal vez, el mejor vehículo de la serie Tomb Raider. *En cualquier caso, mucho mejor que hacer el tonto con un kayac.*

Crash Bandicoot 2

¡El personaje más famoso del mundo! *Crash Bandicoot* arrasa con todo por sólo 3.990 ptas.! ¡A la carga!



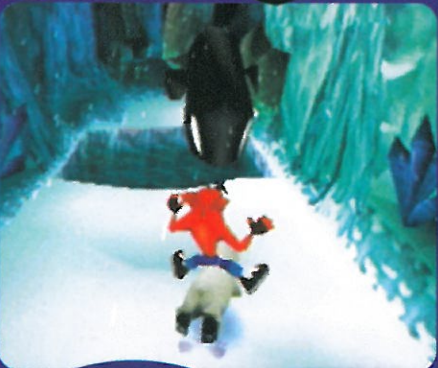
Un pequeño paso para el hombre, un gran paso para la humanidad... oh, y un vistazo a las amígdalas de Crash.

¿QUÉ DIFERENCIA hay entre *Crash 2* y *Crash 3*? Que tres siempre es más que dos. Hay más sistemas de locomoción, los monstruos son más grandes, y las escenas en que te mueres no son nada en comparación con la tercera parte. ¡Está tan por encima que te daría un patatús si te pusieras a compararlo todo!

Pero estamos hablando de *Crash 2*. Cuando apareció fue el mejor juego de plataformas para PlayStation. ¡No sólo desbancó a *Croc* sino que lo borró del mapa! ¡Crash mola mucho más que cualquier reptil!

Crash 2 es un plataformas donde no paras de liarte a mamporros. Los malos saltan delante de tus narices, los osos polares te persiguen, y los pingüinos te sacuden en los tobillos. Unos obstáculos descomunales intentarán hacerte picadillo. Unas cuchillas enormes y unas columnas que se derrumban querrán convertirte en pulpa de naranja. Te zurrarán, te freirán y te cortarán. ¡Diversión a raudales!

Hay unos cachivaches fabulosos para conducir, como jetskis o cohetes. ¡O puedes montarte en una cría de oso polar y lanzarte a patinar sobre hielo! ¡Mucho mejor que *Crash 3*, donde le dejabas todo el trabajo sucio a su hermanita!



Este mundo de hielo es muy rico en detalles, pero es el mismo escenario que aparece en Crash 3 cuando montas sobre el tigre. Si ya tienes la tercera parte, no te compres ésta.

Crash 2 tiene seis mundos, y en lugar del incómodo sistema para guardar partidas del original, puedes jugar los cinco primeros en el orden que tú desees. En total hay 27 niveles (incluyendo los secretos), o sea, ¡muchas horas de diversión por muy poca pasta! Y además, aunque hayas jugado todos los niveles, aún quedan cristales ocultos que encontrar, que aparecen en plataformas a las que antes no podías acceder y desde donde puedes llegar a zonas súper secretas. ¡Guau!

Si te gustó el primer *Crash* disfrutarás aún más con éste. En algunos niveles corres hacia la pantalla cuando te persiguen unas rocas enormes o ese maldito oso polar, mientras que otros son en *scroll*. Encuentra la cría de oso polar y te verás inmerso en una carrera en 3-D, en la que tendrás que esquivar objetos rarísimos. ¡Incluso te encontrarás con tótems indios!

Crash mola mogollón. ¡Probablemente te mantendrá ocupado hasta que aparezca *Crash 3* en Platinum!

Será mejor que Crash deje de poner cara bobo y emplee su torbellino, aunque a lo mejor ya sabe que la va a palmar y que nos reiremos de él. ¡Ja, ja, ja!



y además...

Actua Soccer: Un juego de fútbol, que al igual que tantos otros títulos de fútbol, no tiene nada que hacer con *ISS Pro*. **70%**

Adidas Power Soccer: Sigue siendo demasiado caro. Ni te acerques. **25%**

Bust-A-Move 2: Un juego de *puzzles* muy divertido que incluso puede rivalizar con el todopoderoso *Tetris*. Pero no puedes jugarlo en el autobús. ¡Vaya! *Tetris* vuelve a ganar. **92%**

C & C: Estrategia. ¿Has dirigido ejércitos? El primer buen juego de estrategia para PlayStation. **86%**

Croc: Sólo los locos o los que estén muy aburridos intentarán acabar este juego tan frustrante. **60%**

Destruction Derby 2: Uno de carreras. ¡Basta ya de destrucción, por favor! Lo consiguiste. En vez de eso, aquí tienes más pistas, carreras y tortazos de lo más curiosos. Pásalo bien. **90%**

Die Hard Trilogy: ¡Yupiii! Tres juegos a 3.990 pesetas en un único estuche. Corre, dispara o conduce en el Platinum que sale más a cuenta. **94%**

Doom: Ya han pasado tres años desde su lanzamiento. Corre por un mundo inmenso y cárgate a todos los malos. **93%**

Fade to Black: No está mal, pero no es lo suficientemente bueno en estos tiempos de Lara Croft. **68%**

Formula 1: Carreras. Gráficos estupendos y todas las pistas. Obligatorio para todo entusiasta de los Grandes Premios. **83%**

Grand Theft Auto: Aventuras. Conduce por una ciudad espantosa cometiendo los crímenes más abyectos. Para mayores de 18 años. A evitar. **78%**

ISS Pro: Es el segundo mejor juego de fútbol que se haya hecho nunca. Después de *ISS Pro '98*. **90%**

Micro Machines V3: Compite con tus colegas alrededor de la mesa del comedor. ¿Aburrido? ¡Qué va! No cuando intentas que cochecitos en 3-D no se la den contra botes de pimienta. **89%**

Oddworld: Abe's Oddysee: Salva a los Mudokons en este juego, uno de los plataformas más originales del mercado. **92%**

Pandemonium: Sólo los despistados de remate no podrían hacerse con este bonito juego en 3-D. **60%**

PGA Tour '96: Es como el golf de verdad. Viejas bolsas de golf, gorras y, sí, lo has adivinado, es aburrido. **43%**

Porsche Challenge: Prepárate a quemar coches muy caros en 24 circuitos flipantes. Las competiciones para dos jugadores son magníficas. **87%**

Resident Evil: ¡Pssst, no dejes que lo lea tu madre! Cárgate a esos monstruos tan horrendos y prepárate para las pesadillas que tendrás después. **90%**

Ridge Racer: Carreras arcade geniales, pero sólo si no tienes amigos. Si los tienes, cómprate la secuela. **85%**

Road Rash: Digamos que no es precisamente el mejor juego de carreras del mundo. **10%**

Soviet Strike: Vuelas con tu helicóptero recogiendo armas enormes, letales. Decente, pero difícil. ¿Te ves capaz? **71%**

Tekken: *Beat 'em up* de primerísima calidad. **90%**

Tekken 2: Lucha, lucha, lucha. Esta entrega perdió el puesto al mejor *beat 'em up* a favor de *Tekken 3*, pero es inmejorable en términos de calidad/precio. **88%**

Time Crisis: Disparas a la pantalla con una pistola de luz y fallas todas las dianas. Muy difícil. **82%**

TOCA: El mejor juego de carreras realista. **89%**

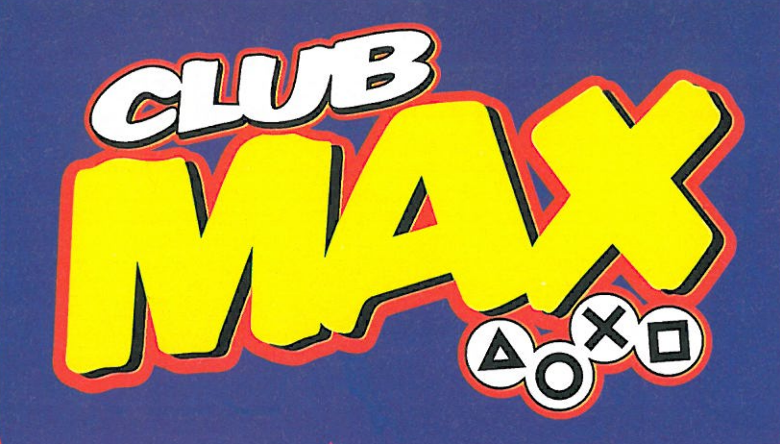
Tomb Raider: El juego original que le dio la fama a Lara Croft. Una exquisita mezcla de acción y aventuras. **92%**

Total NBA '96: ¡Tres puntos! Muy realista en todo menos en el precio, pues teniendo en cuenta los sueldos normales de la NBA pondría a los jugadores en huelga. **80%**

V Rally: ¡Los novatos, mucho cuidado! Un descuido y tus ruedas apuntarán al cielo. Muy bueno, pero sólo para los más expertos. **88%**

Wipeout 2097: Carreras. No puedes perderte esta maravilla de Psygnosis. Coches muy rápidos y enemigos totales. **93%**





Club Max

¡CORRE!

Si te suscribes a *PlayStation Max* recibirás un montón de regalos extra, un carnet de socio del Club Max, una estupenda camiseta del Club..., y además, este mes obtendrás un pack con muchas sorpresas

CINCO RAZONES POR LAS QUE DEBES SUSCRIBIRTE A *PLAYSTATION MAX*. ¡CUÉNTASELO A TU VECINO!

1. Recibirás *PlayStation Max* en casa cada mes y te ahorrarás hacer cola en el quiosco para adquirirla.
2. Podrás participar en los concursos sólo para suscriptores.
3. Serás miembro del Club Max y recibirás un montón de regalos extra.
4. Es más barata que el resto de revistas sobre PlayStation.
5. Y además, si te suscribes este mes recibirás un pack repleto de sorpresas.





¡GANA!

CONCURSO DEL MES

¡PISANDO FUERTE!

Consigue uno de estos cuatro pares de zapatos de la marca KicKers.

Completa la frase correctamente y entrarás en el sorteo de unas KicKers. Debes escoger la palabra pertinente para cada espacio en blanco de entre todas las que encontrarás abajo.

Pero__________, ¿dónde vas con esas ___________? Puede que estén bien para ir a la __________, pero, ¡cómo pretendes escapar del malo malísimo de Neo Cortex con eso! Anda, ponte unas ________ y empieza a correr, pequeño.

Escoge la palabra correcta para cada espacio en blanco:

aletas, Lara, montaña, Flik, KicKers, playa, selva, zuecos, Crash, jungla, bañera, alpargatas, Croc, geranios, gafas, mocasines.



Remite tu respuesta junto con tu nombre y dirección a:

PlayStation Max **• Paseo San Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona.**

...Y entrarás en el sorteo de cuatro pares de zapatos Kickers.

«Recuerda que no puedes participar si no eres miembro del Club.»

ESTAMOS LOCOS POR PlayStation®



Disfrutarás de un año con:

- Las últimas noticias
- Los mejores análisis
- Un montón de trucos
- Concursos
- Regalos cada mes

Y DEL CLUB MAX

Carnet de socio

Concursos sólo para suscriptores

Una fabulosa camiseta del Club

Y miles de regalos extra.



Deseo suscribirme a *PlayStation Max* por un año (12 números) al precio de especial de 3.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P. ....
Teléfono: ....

Forma de Pago
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/ caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
Nº: ☐☐☐☐ (Clave del banco) ☐☐☐☐ ☐☐ (Clave y número de control de la sucursal) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

Firma del titular

...................., a .... de .... de 199......
(Población) (Fecha) (Mes)



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A. • Paseo San Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona • Tel: 93 254 12 58 • Fax: 93 254 12 59
O escribe un E-mail a: suscripciones@mcediciones.es

BUZÓN MAX

Envíanos tus cartas. Nuestros expertos resolverán todas tus dudas sobre PlayStation...

Y YO ME PREGUNTABA...

Querida *PlayStation Max*,
Me llamo Francisco y tengo 13 años. Me gustaría que me respondieseis a estas preguntas:

1. Si no soy un aficionado a los juegos de aventuras/rol, ¿me recomendáis *Metal Gear Solid* para empezar?

2. ¿Cuál es el mejor mando analógico para PlayStation? ¿Qué me decís del *Cybershock* y el *Shockhamer*?

3. ¿Y la pistola Logic 3 Protector 2?

4. ¿En qué consiste la tarjeta Game Booster Datel? ¿Me la recomendáis?

5. ¿Qué tal es el juego *Rayman*? ¿Y *Skull Monkeys*? ¿En qué consisten? ¿Cuál es mejor? Decidme algo sobre ellos.

6. ¿Qué tal es *Bomberman Fantasy Race*?

7. ¿Subiréis el precio de vuestra súper revista con los regalos?

Muchas gracias. Tenía todas estas preguntas almacenadas en mi memoria y quería que alguien me las respondiera. Si podéis hacerlo, muchas gracias. Menos mal que a alguien se le ha ocurrido la idea de hacer una revista como la vuestra. Me encantan esos pequeños recuadros con rumores, curiosidades, fallos y *previews*. Seguid así, por favor.

Francisco Molina López
(del Planeta Tierra)

1. *Metal Gear Solid* es un juego de acción y de tiros, más que de aventuras. Desde luego, no tiene nada de rol. Sería complicado resumir qué es cada género en unas líneas, pero si lo que quieres saber es si es bueno, la respuesta es SÍ. Aunque ten en cuenta que está calificado para mayores de 15 años.

2. Olvida ese tipo de cosas. El mejor mando analógico para PlayStation es el que viene —ahora— con la consola: el Dual Shock. El JogCon también es alucinante, si te gustan las carreras más que nada en el mundo, pero en todo caso los mejores periféricos son los de la propia Sony.

3. La pistola más precisa por el momento es la GunCon, pero no tiene retroceso ni pedal. Lástima. La Logic 3 no está mal, pero no es tan precisa... Nuestro consejo, si decides no comprar la GunCon, es que ahorres para una con pedal y retroceso. Son divertidísimas con *Time Crisis*.

4. La Game Booster Datel es más o menos como el GameShark, el Action Replay y demás: sirve para introducir códigos secretos en los juegos y acceder a todos los trucos, secuencias de vídeo, etc. Lo malo es que esos códigos los tienes que buscar por ti mismo, en Internet o en revistas, y como cada vez hay más aparatos de ese tipo y los códigos no son los mismos para todos... Vaya, que es un verdadero lío. No te lo recomendamos para nada.

5. Olvídalos. Estuvieron bien hace tiempo, pero ahora, teniendo genialidades como *Crash* (cualquiera de los tres) y *Spyro*, no merece la pena gastarse el dinero en algo así.

6. Malo, muy malo. Como todos los *Bomberman*. Es el clásico juego que las distribuidoras no nos mandan para que no lo podamos analizar, porque si lo hiciéramos lo pondríamos verde. Todos los *Bomberman* son decepcionantes. Estuvieron bien en los tiempos en los que la Game Boy era una de las consolas más potentes, pero ahora... Nada, nada.

7. Estooo, mmmm... Espera que se lo preguntamos al jefe. Nosotros sólo sabemos que si la directora sigue zampando Donuts como hasta ahora, a cargo de la empresa, pronto tendremos que dejar de cobrar por su culpa... ¡Oh, dinero, vil metal (gear solid)!

Nos encanta que te encante nuestra revista. A nosotros también nos encanta. Somos encantadores, ¿verdad? Hasta pronto, encanto...

CÓCTEL DE PREGUNTAS

Hola amigos,
Antes de empezar me gustaría felicitaros por la magnífica revista que habéis creado, está curradísima. Espero que sigáis regalando pósters y pegatinas cada mes. Bueno, a lo que íbamos. Tengo unas preguntas que haceros:

1. Me quiero comprar un volante, pero necesito que sea compatible con todos los juegos y que su precio no supere las 13.000 ptas. y que esté bien hecho, ¿cuál me aconsejáis?

2. Tengo la G-con 45 con el *Point Blank* y el *Time Crisis*, ¿hay algún otro juego para la G-Con 45?

3. *Time Crisis 2*, ¿para cuando en la gris?

4. Soy un aficionado de los dibujos de *South Park*, ¿lo sacarán en PlayStation? Si es así, ¿cuándo?

5. Tengo una amiga que tiene la N64 y cuando hablamos del tema dice que es mucho mejor que la PlayStation. ¿Podéis dejar verde a la *Ñordo64*? ¿O es mejor la *Ñordo64* que la Play? ¿Me vais a dejar tirado? Ayudadme, por favor.

Bueno, me despido.

Mikel Cabrejas
(Barcelona)

1. Quizás pides demasiadas cosas a un solo volante, ¿no? En la actualidad no hay ningún volante compatible con todos los juegos de PlayStation. Ten en cuenta que al principio el estándar analógico era el mando NegCon, de Namco. Todos los volantes de entonces funcionaban con el sistema NegCon. Después llegó el mando analógico (con modo analógico y semianalógico), y todos los volantes imitaron su sistema semianalógico; después el Dual Shock, sólo analógico y con vibración, y los nuevos volantes han imitado al Dual Shock; y ahora acaba de salir, junto con *Ridge Racer Type 4*, el JogCon, que es analógico, pero no funciona igual que el Dual, aunque sí vibra... Vaya, que esto de los periféricos se está liando de mala manera.
No podemos decirte un volante que funcione con todos los juegos, pero podemos hablarte de *los que son compatibles con más juegos*: el mando analógico compatible con más juegos es el Dual Shock (con todos menos con *Type 4*); el mando digital de Sony (el que antes venía con la consola) funciona con el 100% de los juegos; el JogCon funciona con todos los juegos pero no tiene stick analógico, sino un pequeño volante, por lo que sólo te servirá como mando analógico con los juegos de carreras; el volante analógico compatible con más juegos es el Race Shock 2, que tiene modo analógico y semianalógico... Como ves, la cosa es complicada.
Los últimos volantes que han salido al mercado vibran como el Dual Shock, algunos tienen palanca de marchas y, los menos, cuentan además con freno de mano. Ninguno de ellos te servirá para jugar con *Type 4* como es debido (funcionan, pero no demasiado bien), pero te lo pasarás en grande con ellos.
Los mejores: El V3 Racing Wheel (por su comodidad y sensibilidad) y el Sting Ray Turbo Shock (por lo mismo y, además, por su freno de mano, su palanca de marchas y su vibración). Ambos rondan las 13.000 pesetas.



2. La G-Con 45 te sirve para todos los juegos de pistola de PlayStation. Recuerda que, cuando sale un periférico nuevo, siempre es compatible con todos los juegos anteriores a él, pero no con los posteriores. Eso quiere decir que ¡vayas corriendo a por *Die Hard Trilogy*, que además está en Platinum! Es alucinante, a nosotros nos encantan los tres juegos. Tu pistola también será compatible con *Point Blank 2*, que está a punto de salir.

3. Todavía no se ha confirmado su fecha de lanzamiento.

4. De momento, no tenemos constancia de que vaya a convertirse para PlayStation. Una pena.

5. Sí, te vamos a dejar tirado. Esa birria no merece que perdamos el tiempo con ella. Ponerla verde es darle publicidad gratis. Sí, sí, lo es: jamás se nos ocurriría un insulto a la altura de esa guarrería. Y si no se nos ocurren insultos que hagan justicia a esa guarrería, los insultos entonces serían piropos, ¿entiendes? Dicho de otra manera: llamarla «ladrillo de porquería» es elogiarla. Cuando se nos ocurra algo con lo que podamos definir a la *Ñordo 64*, te lo haremos saber. De todos modos, el nombre que se te ha ocurrido no está nada mal, felicidades.

UNA INCONDICIONAL

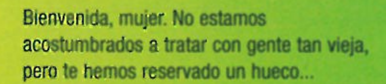
Querida *PlayStation Max*,
Aunque soy un poco mayorcita para seguir jugando a maquinitas, no lo puedo evitar. Es un vicio irresistible. Por cierto: tengo 26 años.

1. Quisiera saber cuándo va a salir *Silent Hill* en España. Me parece un juego terrorífico, y eso me encanta, ¿es aún más terrorífico que *Resident Evil 2*?

2. También soy una fan de los juegos de plataformas. Hace una semana terminé *MediEvil* y me pareció fantástico.

3. Por último, ¿qué juego me recomendáis: *Bichos* o *Monkey Hero*? No se cuál comprarme.

Un saludo,
Montse
(Asturias)



Bienvenida, mujer. No estamos acostumbrados a tratar con gente tan vieja, pero te hemos reservado un hueco...

1. *Resident Evil* es una colegiala japonesa comparado con *Silent Hill*. *Silent* es más terrorífico que ninguna película, más aterrador que ninguna historia... Es el mejor. Estará en la calle en septiembre. *Resident Evil 3* tendrá que mejorar mil veces a sus antecesores para superar a su inesperado competidor.

2. Nos alegramos muchísimo. A nosotros también nos lo pareció. Lo es.

3. Si tuviéramos que elegir entre estos dos nos quedaríamos con *Bichos* porque es mucho mejor. Pero no te los recomendamos. Ninguno de los dos está a la altura de la serie *Crash* o de *Spyro*. *Gex: Enter the Gecko* es muy bueno, y está a punto de salir su continuación. El mes que viene también analizaremos *Croc 2*, y a lo mejor está bien... ¡Si puedes evitarlo no te gastes dinero en ninguno de los que mencionas! No digas que no te hemos avisado.



¡QUIERO TRUCOS!

¿Qué hay, gente? He comprado vuestro primer número y me ha parecido que es mucho «max» que otras y mucho «max» barata. Me he llevado una buena impresión. Tanto, que he decidido suscribirme (por el pin...). Os escribo para pediros que me deis nombres de revistas especializadas en códigos de trucos para cartuchos de trucos. O mejor: ¿por qué no publicáis códigos en vuestras páginas de trucos?

Habladme de *Silent Hill* y *Syphon Filter*, por favor.

Muchas gracias
El genio loco
(Málaga)



Esos cacharros son para volverse loco. Todo el mundo se los compra y luego nadie tiene idea de dónde conseguir códigos. O consiguen códigos para uno y resulta que su cartucho es otro, y no le sirven... ¡Ay, ay, ay! Se han perdido las buenas costumbres: jugar y jugar hasta pasarse el juego sin hacer trampas. Ten en cuenta que esos aparatos sólo sirven para reducir la vida de los juegos a unos minutos. ¿De verdad te puedes permitir gastarse ocho o nueve mil pesetas en un juego para arrinconarlo al día siguiente porque ya lo has visto todo? Piénsalo, hombre.

De todos modos, hay tantos cartuchos distintos, que aunque quisiéramos publicar códigos no nos cabrían ni en seis revistas al mes. Siempre puedes echar un vistazo en Internet, claro: allí tienes todos los códigos del mundo.

¿Qué quieres que te digamos? Sólo dos frases: *Metal Gear Solid* es el mejor juego de la historia hasta el momento. *Silent Hill* y *Syphon Filter* son mejores que *Metal Gear Solid*. ¿Te sirve como adelanto?

ESA GEMA QUE ME TRAE DE CABEZA...

Hola, me llamo Eusebio. Quería decir que habéis hecho una revista muy interesante y con un precio modélico. Tengo una pregunta que me trae de cabeza desde que me compré el juego *Crash Bandicoot 2*, porque no consigo la gema roja. Llego al nivel Air Crash, lo completo y luego vuelvo al mismo nivel y hay una plataforma con una calavera. Salto sobre ella, pero me voy al área secreta del nivel Snow Go, que es donde está la gema: es visible y salto, pero no llego. Espero que podáis responder a mi pregunta. Os mando un saludo y os garantizo que os seguiré todos los meses.

Eusebio Montono
(Girona)



Lamentamos tener que darte una mala noticia, aunque a lo mejor te consuela: ¡nosotros estamos atascados con esa gema desde hace una eternidad! Todavía no hemos conseguido alcanzarla, es terrible. ¿Puede alguien ayudar a Eusebio y, de paso, decírnoslo a nosotros?

¡AYUDAAAAA!

Tengo un amigo que se quiere comprar una videoconsola. Está dudando entre comprarse una PlayStation o una N64. Yo le digo que es mejor la PlayStation, pero no me hace caso. ¿Podríais darme unos consejos convincentes para que me haga caso? ¡Por favor rápido, antes de que sea tarde!
Anónimo

Si tu amigo duda entre una PlayStation o una Nintendo 64, es que está ciego. Esa consola ya ha muerto. Nintendo ha abandonado a sus usuarios unas seis veces más rápido que Sega a su Saturn. Ya apenas sale un juego decente cada tres o cuatro meses para N64, y cada vez pasa más tiempo entre uno y otro. Desde *Turok 2* y *Zelda* no ha salido nada de nada, y lo próximo relativamente bueno será *Perfect Dark*, dentro de más o menos un año. Comprarse esa consola es tirar el dinero. Si tu amigo tiene ganas de gastar dinero, que se compre un PC, o una Dreamcast, que saldrá en septiembre a precio de oro. Pero si lo que quiere es una consola de verdad con juegos de verdad y a un precio razonable, está claro que PlayStation es la única opción. Ni siquiera hacen falta argumentos para convencer a tu amigo: la realidad salta a la vista, machote.

LOCO POR LA GRIS

Hola, soy un aficionado a esta nueva revista y un loco de PlayStation. Me gustaría que respondierais a las siguientes preguntas:

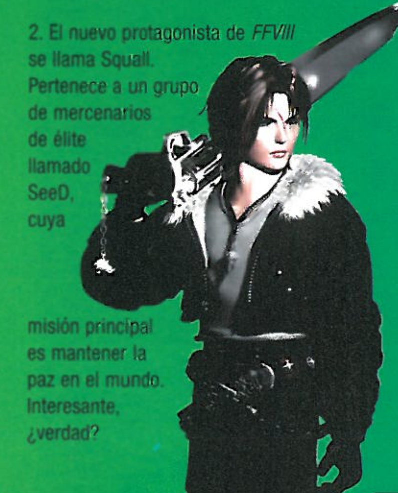
1. ¿Cuál de estos juegos es mejor: *Viva Football* o *FIFA '99*?

2. ¿Me podríais decir quién es el nuevo protagonista de *FFVIII*?

Gracias,
Jony
(Barcelona)

1. *FIFA*, claro, pero en cualquier caso nosotros preferimos *ISS Pro'98*. *Viva Fútbol* está muy bien por la cantidad de estadios, años, jugadores, etc., pero donde esté la jugabilidad de *ISS* o los gráficos y la música de *FIFA*, que se quite todo.

2. El nuevo protagonista de *FFVIII* se llama Squall. Pertenece a un grupo de mercenarios de élite llamado SeeD, cuya misión principal es mantener la paz en el mundo. Interesante, ¿verdad?



¡PERO BUENO, QUÉ PASA!

Hola, gente de *PlayStation Max*. Soy Ethan Hunt, protagonista de la película *Mission: Impossible* y del juego para N64 basado en ella. Quiero protestar por el trato que recibo por parte de los usuarios de PlayStation: se ríen de mí, dicen que mi juego es una birria, me ofenden constantemente y cuando salgo a la calle todos me apuntan con el dedo. Nadie me insulta porque, cuando me ven, las carcajadas les impiden articular una sola sílaba..., pero estoy seguro de que piensan cosas horribles de mí.

Quiero dejar claro que soy uno de los tipos más duros que han protagonizado un videojuego, que soy el más guapo de todos, que soy el más listo, que hago mi trabajo como nadie y que, además, pronto tendré mi propio juego de PlayStation. A ver quién se ríe de mí entonces.



Vale, lo reconozco: el *Mission: Impossible* de N64 era tan malo que Tom Cruise ni siquiera dejó que los programadores utilizaran su cara para mi personaje... Pero los actores son famosos por sus manías, ¿no? En fin, que merezco un respeto. Intento ganarme el pan, y ahorrar un poco para otro ordenador portátil porque el último que tuve se autodestruyó después de recibir un e-mail del malo. Por favor, publicad mi carta para que se haga justicia.

Ethan Hunt
(*Mission: Impossible,* Nintendo 64 y algún día PSX)

Si hubieses nacido un minuto antes, serías un minuto más tonto, chaval. Eres como un grano en el ojo. Desde que vimos tu juego no hemos podido dormir. Protagonizas todas nuestras pesadillas... ¡Si hasta te confundimos con un zombi durante una partida a *Silent Hill*! Tom Cruise tiene que mantener intacta su reputación, no puede permitir que la gente le señale con el dedo diciendo: «¡Anda, mira: ese tío se parece al inútil que protagoniza el juego horripilante ese de N64, *Mission: Impossible*!»

El *Mission: Impossible* que salió para N64 no era el primer *Mission: Impossible* que se programó. Ocean ya tenía el juego a medias en Estados Unidos cuando, por incumplimiento de las fechas, Infogrames se lo trajo a Francia y comenzó a rehacerlo desde el principio. El resultado de las prisas de Infogrames fue la chapuza que vimos en esa especie de piedra maloliente que funciona con cartuchos, pero el primer proyecto —el de Ocean, el que se quedó a medias— era un verdadero juegazo. No sabemos si la versión para PSX será la de Ocean, la posterior de Infogrames o un programa completamente nuevo, pero rezamos porque sea la de Ocean. Si eso sucede, las posibilidades de que des la talla como hombre en PlayStation como no supiste hacer como mujer en N64 son muchas. Si lo consigues, nosotros seremos los primeros en retractarnos de todas nuestras burlas. Si no..., ¡jua, jua, jua! ¡Qué feo, ja, ja, ja! ¡Qué birria de juego, jo, jo, jo...! ¡Vaya animación, ju, ju, ju...! ¡Parece un pato vestido de smoking, je, je, je...!

LO SIENTO MUCHÍSIMO...

Hola, chicos. Os escribo para pedir disculpas. El mes pasado os escribí para preguntaros por el ninja medieval que vi en Alaska pero, como la revista tardaba en salir y yo tenía una misión que cumplir... me cargué al pobre hombre. Después me llegó la *PlayStation Max número 2* —estoy suscrito— y descubrí que el pobre ninja era Rikimaru, el de *Tenchu*. Ahora los remordimientos no me dejan vivir. No sé cómo redimirme. Decidme que no fue culpa mía, por favor. Estoy tan acostumbrado a matar que ya lo hago sin querer...

Ah, otra cosa: al salir del juego me he encontrado al cantamañanas que os escribió también el mes pasado, ese tal Gabriel Logan de *Syphon Filter*. No sé de qué va el tío: se ha puesto como un loco a lanzarme una especie de cable eléctrico, pero como rebotaba en mi chaleco antibalas, ha salido corriendo. Si le veis por ahí, decidle de mi parte que es un miedica, un bocazas y un niñato. No me he pasado la vida arrastrándome como una *snake* por instalaciones militares enemigas para acabar persiguiendo al protagonista de otro videojuego. Soy un tipo serio, y tengo cosas más importantes que hacer... ¡Ah, se me olvidaba! Hablando de cosas más importantes que hacer: una de ellas era cargarme al Psycho-Mantis, que me dio recuerdos para vosotros antes de morir. Dijo que os diera las gracias por publicar su carta. En fin, hasta pronto.

Solid Snake
(*Metal Gear Solid*)

¡Te has cargado a Rikimaru! Jo, macho, eres una máquina matando. No puedes ir así por la vida, matando ante la duda. No es ético, tío. En fin, un minuto de silencio por el pobre Riki...

...

...

Hala, ya, que descanse en paz. ¿Qué más te cuentas? Ah, sí, lo de Logan. La verdad es que nos dejas de piedra con eso de que salió corriendo. En *Syphon Filter* parece tan duro o más que tú. Incluso tiene la voz más grave. ¿No será que tenía que irse urgentemente a cumplir una misión o algo así? A ver si nos escribe y nos cuenta su versión...

¡Oh, no, también te has cargado al Psycho-Mantis! ¡Pero tío, descansa un poco! Estás enfermo, tronco. La verdad es que nos caía muy bien, aunque no se le entendía nada cuando hablaba. Mándanos su máscara antigás de recuerdo, por favor. Y deja de matar, que eres más nocivo que un virus alienígena, tío.

LO QUE ME FALTABA...

¿Pero qué demonios pasa con vosotros? ¿Os pido ayuda el mes pasado porque no sé dónde estoy y vosotros dejáis que un tío ridículo vestido de azul me parta el cuello? Soy Rikimaru, y sigo vivo. Soy mucho más duro que el resto de personajes de videojuego, pero el tipejo ese me pilló por sorpresa el otro día, por la espalda, y no tuve más remedio que hacerme el muerto. ¡Casi me parte el cuello de verdad, el muy bestia! ¿Cómo consiguió acercarse hasta mí sin que le viera? ¡Ese tipo es aún más sigiloso que yo, es cierto! En fin, que escribo para contaros que he sobrevivido, haciéndome el muerto. Es una de las primeras cosas que nos enseñan en el Instituto del Ninja: mediante yoga, conseguimos que el corazón deje de latir, relajamos los músculos y ponemos cara de idiota dejando caer un hilillo de baba por la comisura de los labios... Soy un maestro. El muy imbécil, ese tal Solid, se fue llorando cuando creyó que me había matado, ¡ja, ja, ja! ¡Matarme a mí, con esa pinta! Hay gente para todo, troncos...



Rikimaru
(*Tenchu*)

Jo, vaya susto nos había dado Solid, tío. Creíamos que te había finiquitado de verdad. Estamos orgullosos de ti. Eres más duro que nuestra directora, que abre las latas de sardinas con las uñas de los pies. Enhorabuena, machote. ¿Has solucionado ya el problema del sueño y el de la navaja de afeitar?

¡ES QUE ME HACÍA PIS!

Jo, qué vergüenza, chicos. ¿Recordáis que el mes pasado os conté que esperaría a Solid a la salida de su juego para enseñarle quién era el tipo más duro de Durolandia? Pues lo hice: esperé, esperé, esperé, esperé... ¡pero no salía nunca! Al final, cuando lo vi, tenía la vejiga apunto de reventar. Le ataqué siete u ocho veces con mi Taser, mi arma de descargas de 50.000 voltios, pero ¡el tío llevaba un traje antibalas! Al final no me quedó más remedio que ir a desahogarme, y cuando volví ya se había ido. ¡Debe pensar que huí, que soy un gallina! Oh, Señor, cómo odio la sonrisita que puso cuando me vio salir corriendo, como si hubiese ganado... Pero volveré. Le buscaré y buscaré hasta dar con él y, cuando lo tenga de nuevo cara a cara, le soltaré un brillante «*sayonara, baby*» y sabrá lo que es bueno. ¡Tengo que vengarme! Pero soy humano: me hacía pis...

Gabriel Logan
(*Syphon Filter*)

Ahora todo cobra sentido, claro. Nos había extrañado mucho que tú, héroe entre los héroes, salieras corriendo... Venga, te creemos, pero la próxima vez ve al baño antes de enfrentarte a Solid, hombre. Ya tenemos curiosidad por saber cómo acaba el combate...

¡TRUCOS!

Hola, amigos
Lo primero que hago al comprar la *Max* es consultar la sección de trucos para ver si salen publicados trucos de mis juegos favoritos. Si es así, voy directo a probarlos. Creo que los trucos hacen el juego mucho más interesante, por eso no entiendo por qué las compañías de desarrollo no facilitan trucos para sus juegos directamente.

Javier Rodríguez
(Madrid)

No todo el mundo es un fan de los trucos. Hay mucha gente que prefiere completar el juego antes de consultar las páginas de trucos, por lo tanto no les parecería una buena idea que se facilitaran los trucos con el juego. Es cierto que van de perlas cuando te quedas atascado en algún nivel, pero si intentas pasarte el juego sin necesidad de consultarlos alargarás la vida de tus títulos y podrás sacarles un mayor rendimiento.

PLAYSTATION 2... ¡GUAU!

Hola, Max
Un amigo me ha comentado una cosa que me ha dejado helado. Me ha dicho que la PlayStation 2 se lanzará a principios del año 2.000 y que las compañías de desarrollo dejarán de fabricar juegos para PlayStation y se centrarán, única y exclusivamente, en desarrollar títulos para la nueva máquina de Sony. También me ha dicho que estos juegos costarán alrededor de unas 20.000 pesetas y que algunos de los títulos incluirán una opción para jugar en Internet.
Antonio Segura
(Valencia)

¡No te asustes! La consola de nueva generación de Sony se lanzará, es cierto, el próximo año, pero todavía le queda mucha vida a tu PlayStation. Actualmente, hay alrededor de 40 juegos en desarrollo para la consola original, por lo tanto no habrá ni mucho menos escasez de títulos. Los juegos de la consola original serán compatibles con la nueva máquina de Sony. Además, todo apunta a que, gracias a unas clavijas especiales, podremos conectarnos a Internet y ver pelis en DVD. ¿No es fantástico? Pero repetimos, no te preocupes, la sucesora de tu consola no estará a un precio asequible hasta dentro de mucho tiempo, por lo que a tu PlayStation le queda vida para largo.

¡RONALDO!

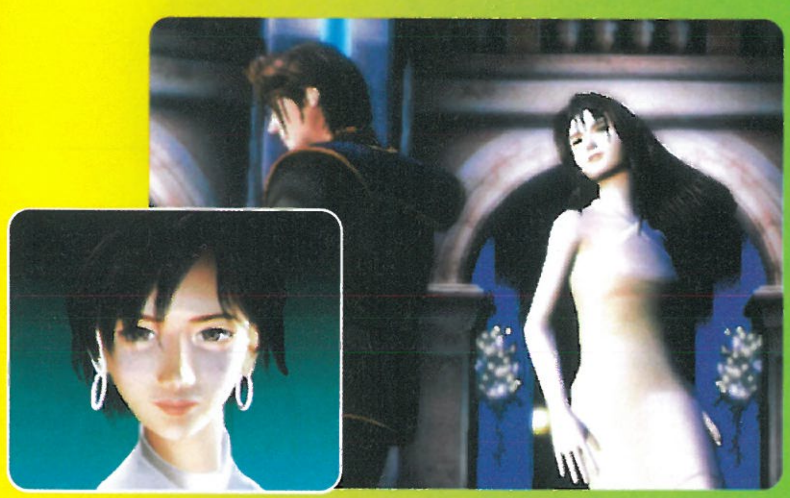
Querida Max
He comprado *FIFA '99* y es un juego estupendo. Pero me preocupa una pequeña cuestión, y es que no puedo encontrar a Ronaldo en el juego. ¿Por qué? Mis amigos me han dicho que FIFA y Ronaldo no pudieron llegar a un acuerdo, por lo que no lo incluyeron en este título. ¿Es eso cierto?
Javier Sancho
(Madrid)

Ronaldo es una «marca registrada», lo que significa que no se puede utilizar su nombre sin su permiso. En *FIFA '99* Ronaldo aparece como Acalcio que es una palabra italiana que significa balón. En fin, peor para Ronaldo, jugaremos con Michael Owen.

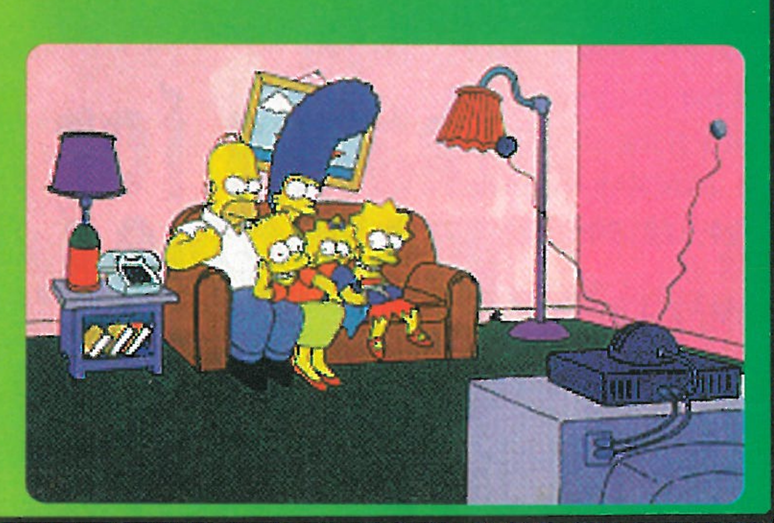
MMM... PLAYSTATION

Hola, amigos
Son un fan acérrimo de *Los Simpsons* y estoy desconcertado. Creo que *Los Simpsons* deberían tener su propio juego de PlayStation. Son muy famosos y sería fantástico poder jugar con ellos. Es increíble que la mejor consola del mundo no tenga un juego de los mejores dibujos animados que existen.
Un fan desconcertado
(Barcelona)

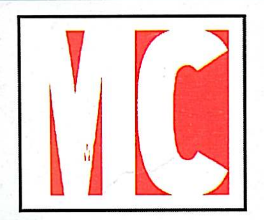
¡Qué buena idea! Un juego con Homer recogiendo Donuts y cerveza, bueno, más bien podría ser un juego al estilo de *PaRappa*, con Lisa tocando el saxofón. ¡Magnífico! De todos modos, hasta ahora los juegos basados en dibujos animados de éxito no han sido muy espectaculares. *Rugrats*, por ejemplo, es un título basado en unos dibujos animados muy divertidos, pero el juego, aunque no está mal, no es ni la mitad de bueno que los dibujos animados. En fin, es una buena idea la tuya, siempre y cuando el juego logre transmitir toda la gracia de los dibujos.








EN EL PRÓXIMO NÚMERO
¿Qué hay de nuevo, viejo?
Pues nada menos que el análisis del nuevo título de Infogrames,
Bugs Bunny: Lost in Time.
ANÁLISIS:
SPEED FREAKS
MARVEL VS STREET FIGHTER
CROC 2
WARZONE 2100
STREET FIGHTER COLLECTION
Y MUCHOS MÁS.
PlayStation MAX
Trucos de los mejores juegos.
Los últimos lanzamientos en la gama Platinum
El Club Max
Buzón Max
Los Favoritos de Max
Y un montón de sorpresas cada mes.



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME

La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia, están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 9 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
MC Ediciones tiene un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envialas a Global Game España utilizando el cupón que publicaremos en los próximos meses en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos suscriptores de la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?
Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amiguetes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

GLOBAL GAME®

PlayStation Magazine — Edición Oficial Española

PlayStation Básico — Edición Oficial Española

PC FORMAT

PlayStation MAX

64



TOP JUEGOS

PSM

PlayStation Power

http://www.globalgame-europe.com/club.html

Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Akalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colon ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Próxima apertura	
Global Game Point - Madrid 3	Próxima apertura	
Global Game Point - Tenerife 1	Próxima apertura	
Global Game Point - Tenerife 2	Próxima apertura	

GLOBAL GAME

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71


NICKELODEON
Rugrats
TM
UN BEBÉ TIENE QUE HACER
LO QUE TIENE QUE HACER.
GAME BOY COLOR
THE Rugrats MOVIE
THQ
LICENSED BY Nintendo
Rugrats
Search For Reptar
PlayStation
Par 4
Swing 2
THQ
TM
www.thq.com
www.playstation-europe.com/rugrats
© 1999 Viacom International Inc. Todos los derechos reservados. Licenciado a THQ Inc. Nickelodeon, Rugrats y todos los títulos relatados, logos y personajes son marcas de Viacom International Inc. Creado por Klasky Csupo, Inc. THQ y el logo de THQ son marcas de THQ Inc. " " y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com